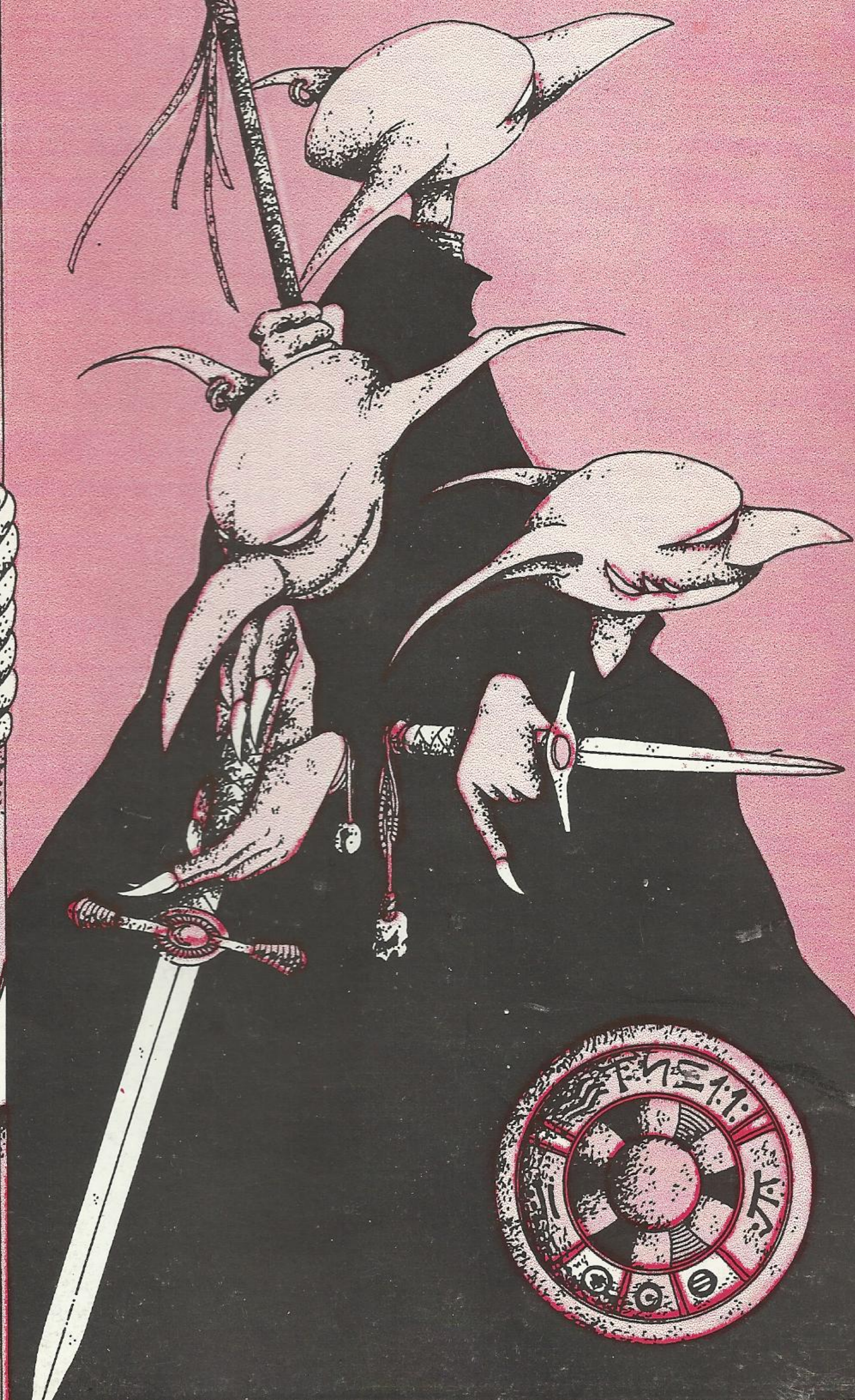
Sir Roger

Nº1 2ª Época, Revista Mensual de Estrategia, Simulación y Rol

Noviembre 1993 150 Pts



ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

JUEGOS Y FIGURAS

- **WARGAMES**
- **ESTRATEGIA**
- **ROL**

Ludómanos



Castellón, 13
Tel. (96) 341 52 64
46004 Valencia



CENTRAL DE JOCS

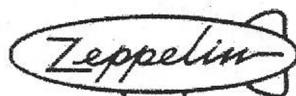
Provença, 85
Tel. (93) 439 58 53
•
Numància, 112-116
Tel. (93) 322 25 70
08029 Barcelona

CARRERAS JOC

Rambla d'Egara, 140
Tel. (93) 788 15 54
08221 Terrassa

GUINEA HOBBIES

Avda. Basagoiti, 64
Tel. (94) 469 16 45
48990 Algorta



Santa Eugènia, 1 baixos
Tel. (972) 20 82 65
17005 Girona

st. jordi

Lorenzana, 44
Tel. (972) 21 43 15
17002 Girona



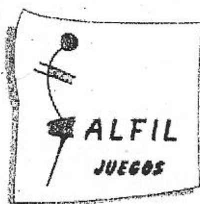
EXCALIBUR

Príncipe de Vergara, 82
Tel. (91) 562 60 73
28006 Madrid



ROLEGAME

Plaça Pau Casals, 22
Tel. (93) 466 11 32
08922 Santa Coloma de Gramanet



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

Bolivia, 1
Tel. (91) 457 19 41
28016 Madrid
•
Fundadores, 18
Tel. (91) 356 01 05
28028 Madrid

Ludo JUEGOS

Avda. Goya, 72
(Pje. Comercial)
Tel. (976) 23 69 84
50005 Zaragoza

El Tinter

Pl. Sant Ramon, 1
Tel. 822 21 86
08600 Berga



SUPER-GUAY
Barcelona, 16
Tel. (986) 42 09 56
36203 Vigo



ALIEN'S
Escultor Roque López, 4
Tel. (968) 23 34 28
30008 Murcia



Tiendas

INDICE

CONTENIDO — pág

Editorial 3

Noticias 4

Poker de Ases 5

No te pierdas la curiosa historia de esta Lanza ¿mixta?.

Prueba de Fuego 8

Batalla con nuevos adversarios en BATTLETECH.

Y tú, ¿Qué quieres ser de mayor? 9

Nuevos personajes para ***STAR WARS.***

Krassny-Bor 12

Escenario de ASL con tropas españolas.

Línea de Fuego 13

Una ayuda para la artillería en ASL.

El sello del Fénix 15

Aventura para "La llamada de Cthulhu".

Quien roba a un ladrón... 22

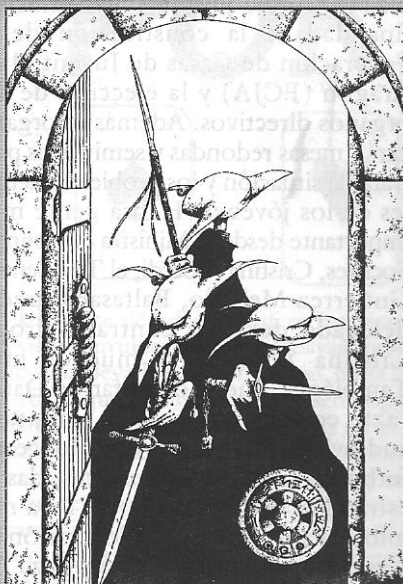
Seguro que tiene problemas en esta aventura de Rolemaster .

De la redondez de los enanos 26

Y otras erratas en la traducción de AD&D.

La voz del general Lee 29

...aconseja a los jugadores sudistas en "The Civil War".



Sir Roger 2ªÉpoca, Revista Mensual de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol. Nº1 Noviembre 1993.
Portada: Oscar Royo.

CASAS DE JUVENTUD
FEDERACION DE CASAS DE JUVENTUD DE ZARAGOZA

Dirección
Oscar Lafuente.
Redacción
Redactor Jefe: José Manuel Oliván.
Secretariado de Redacción: José Antonio Pasamar, Luis Blasco, Pablo Lagartos, Carlos Royo, Felipe Calvo, Vicente López.
Diseño y Maquetación
Composición: César Soria. Eduardo Zubizarreta.
Diseño artístico: Sonia Carreras.
Dirección Comercial
Director Comercial: Carlos Nuzzo.
Administración: Daniel Verón.
Producción
Javier Cestero, Pedro Sáenz.

Articulistas
Javier Cestero, Sonia Carreras, César Soria, Francisco Calvete, Antonio Sanz, Israel López, Carlos Abad.
Dibujantes
Javier Cestero, Jorge Diego Robles, Sonia Carreras, Federico de Bragg, Oscar Royo, Fernando Barguilla, Daniel Foronda, Javier Escudero.
Edita y Distribuye
Sir Roger - Federación de Casas de Juventud. C/ San Vicente de Paul 22, 50001-Zaragoza. Tlfno. (976)200124, Fax (976)201115.
Imprime: Reproinsa.
Depósito Legal: Z-2799-90.
Tirada: 1.200 ejemplares.
Nº de suscriptores: 50.

EDITORIAL

¿Por qué jugamos? Ya desde la infancia sentimos deseo/necesidad, de simular la realidad. Nuestro entorno, aquellos aspectos de la vida inalcanzables para nosotros, se convierte en el objetivo de nuestros juegos, nuestras simulaciones. El juego es modo de aprendizaje y desarrollo de nuestras primeras habilidades sociales.

Hoy en día, muchos años después, hemos crecido (...) y seguimos jugando. El juego como excusa para conocer y comprender mejor nuestra historia. Forma de desarrollar conciencia crítica ante los hechos del pasado más cercano y más lejano. El juego como excusa para relacionarnos socialmente ¿Quién discute que la relación social es, consciente o inconscientemente, el factor que predomina en el juego? Y ¿por qué no? el juego sin necesidad de excusa alguna, el juego por diversión. El juego por el juego, sin trascendencia alguna. Nunca dejarán de ser juegos. Y como tal hay que considerarlos.

Nuestros propios juegos. No hace falta crearlos, sólo adaptar cualquier juego a nuestra medida. Trabajarlo. Participar activamente en él. No dedicarnos a ser meros consumidores del esfuerzo de otros, compañeros y compañeras o casas comerciales. Inconformistas ante lo que nos ofrecen. Buscar y comparar. Investigar y desarrollar. Criticar, constructiva y destructivamente. Y ante todo, hacer partícipes a todos y todas de nuestras ideas y nuestro trabajo.

Así es Sir Roger, vehículo de comunicación, punto de encuentro e intercambio de experiencias para todos los aficionados de España...



DISEÑOS ORBITALES

Parece ser que la casa editora de Traveller en castellano une sus destinos a los de la firma Games Workshop. Con ello vendrá el cambio de material y de nombre, pues nuestra querida Diseños Orbitales pasará a Games Workshop España. Es de suponer que dentro de poco podremos ver en los estantes de las tiendas los juegos más famosos de GW en castellano. Desde las páginas de esta revista les deseamos una próspera carrera y el poder comentar en un breve plazo las traducciones de los juegos más populares de GW.

CIBERPUNK EN CASTELLANO

Como lo oís estimados lectores (si es que existís). M+D, la casa que editó Far West, se ha lanzado a traducir uno de los juegos más esperados por la afición. Este, con sus implantes cibernéticos, su realidad virtual y megacorporaciones asaltará en breve el mercado español. La matriz será nuestra. por fin podremos conectarnos a un mundo casi tan auténtico como el real. M+D también piensa publicar al mismo tiempo los primeros módulos en castellano. Bienvenido sea este nuevo material a nuestras estanterías lúdicas.

MÁS REVISTAS

Aparte de esta maravillosa revista que tienes entre las manos, se anuncían el nacimiento de varias más en muy poco tiempo: "DosdeDiez" será la próxima revista que edite LUDOPRESS, los editores de ALEA. Por su parte ALFIL contraataca con NONAIMICON, y además ha aparecido una revista especializada en imagen llamada TODO PANTALLAS, que seguramente habréis visto anunciada en televisión. Como podréis observar nos espera un Otoño bastante movido en cuanto a cuestiones lúdicas se refiere.

A última hora ha llegado a nuestra redacción la noticia de la publicación para Noviembre o Diciembre de la versión española de White Dwarf. Esta revista se centra única y exclusivamente en material de la casa Games Workshop. Especialmente aconsejada para amantes de Warhammer en cualquiera de sus versiones, medieval fantástico, futurista, y sus complementarios de plomo,W40K, etc.

AGORA JUVENIL

Los días 20 y 21 de Noviembre la Federación de Casas de Juventud de Zaragoza, junto con las Casas de Juventud recientemente constituidas en otros municipios aragoneses, organiza el "Agora juvenil" cuya principal finalidad es la constitución de la Federación de Casas de Juventud de Aragón (FCJA) y la elección de sus órganos directivos. Además se organizarán mesas redondas y seminarios para tratar la situación y los problemas actuales de los jóvenes. Habrá gente muy importante desde la Ministra de Asuntos Sociales, Cristina Alberdi, el Tte.General Gutierrez Mellado, Baltasar Garzón, delegado del plan contra la droga, Cristina Almeida, y muchos más. También se puede disfrutar de Danza Jazz, conciertos de Rock, montajes audiovisuales, torneos de baloncesto, futbito, y sobre todo, unas jornadas de estrategia, simulación y rol. Para más información llamar a la Federación de Casas de Juventud de Zaragoza, tf. (976)20-11-15, 20-01-24.

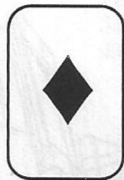
CANADIAN

Si importante son las novedades en lo referente a nuevas publicaciones, tanto juegos en castellano como revistas, no lo son menos respecto a la apertura de nuevos centros donde adquirirlos.

Así la cadena Canadian, con tiendas en gran número de ciudades españolas, abre una nueva tienda en pleno centro de Barcelona. El "New Canadian Store" estará situado en la Rambla de Cataluña (junto a la plaza Cataluña) de dicha ciudad, y tendrá más de 500 metros cuadrados dedicados a todo tipo de juegos de ordenador, juegos didácticos, libros, revistas y, por supuesto, todo el material refe-

POKER DE ASES






por Javier Cestero.

Durante décadas, la Esfera Interior se ha visto convulsionada por sucesivas guerras que han llevado la destrucción hasta tal extremo que incluso el nivel tecnológico alcanzado en el pasado se perdió en gran medida. Cientos de millones de personas han muerto en los últimos dos siglos y más de un centenar de planetas han quedado arrasados. El motivo... la avaricia y la sed de poder, el instrumento principal de destrucción... el Battlemech.

A partir del 2439, cuando la Hegemonía Terráquea utilizó el primer Mech, se crearon incontables modelos cada uno con tecnología más avanzada. Pero tras todos estos años de guerra los conocimientos y la tecnología necesaria para construir en masa estos enormes robots se perdió. Aunque quedaron suficientes para proseguir la guerra, y los ingenieros bélicos se especializaron en utilizar piezas de Mechs semi-destruidos. Los cinco estados sucesores se lanzaron a la conquista de los planetas donde antes se encontraban las fábricas de producción o construyeron ellos fábricas donde se creaban piezas de calidad ínfima.

Como el resto, la Casa Davion sufrió por estos problemas, pero su gobernante Michael Hanse Davion, obsesionado por la recuperación de la antigua tecnología creó el Instituto de Ciencias de Nueva Avalon - ICNA- donde reunió a la flor y nata de los eruditos, técnicos e ingenieros para que no se perdiera la tecnología existente mediante un plan de estudios riguroso, y enormes fondos destinados al departamento de investigación. Aquí comienza la historia de esta lanza experimental, en los laboratorios del Dr. Banzai, cuando llegó una noticia que desembocará en la creación de un nuevo programa: El Proyecto Reciclaje.

En el año 3026, durante unas mediciones topográficas rutinarias en Imphal III, un pequeño planeta pantanoso en el interior de la Federación de los Soles, se descubrió un gran almacén de pertrechos militares y en él una gigantesca nave con los motores de salto estropeados y llena de piezas de los modelos de los Mechs más clásicos. Sin esperarlo, la Federación de los Soles tenía repuestos para algunos de sus Mechs durante años, pero Hanse Davion se encontraba enfrascado en lo que sería la Cuarta Guerra de Sucesión. El *Zorro* planeaba una guerra definitiva, aliado con la Mancomunidad de Lira, y lo que necesitaba eran más Mechs en nuevas unidades y no grandes cantidades de repuestos para una larga guerra de desgaste. Decidió no dejar pasar la oportunidad y junto con el Dr. Banzai ideó un plan de trabajo con perspectivas a la consecución de sus planes.

Dentro del ICNA se creó un departamento integrado por los mejores técnicos de la Federación y pusieron al mando al Dr. Richard Bertram que junto con su equipo quedo encargado de sacar el proyecto adelante.

El Dr. Bertram trabajó durante dos años con cientos de piezas de Mechs de todos los tipos, pero con un ligero problema, de modelos distintos y sin encajar entre sí. El *Zorro* presionó lo indecible para obtener resultados, y el Proyecto Reciclaje tras muchas penalidades terminó su primera lanza experimental, que se montó y probó en las instalaciones secretas de la Federación en el planeta Jesup, de la que salieron a la luz cuatro prototipos:

- BRB-3G BARBARIAN (100 tons.).
- PAL-2D PALADIN (85 tons.).
- RNG-5R RANGER (55 tons).
- BRG-3G BURGLAR (30tons).

Tras dos semanas de pruebas se desechó el Battlemech más pesado por problemas de sobrecalentamiento. Así, quedo conformada la primera Lanza Experimental al mando del Mechwarrior y jefe técnico del equipo Bill Carson, buscándose el resto de los pilotos entre los mechwarriors del Equipo Banzai que se habían quedado recientemente sin su máquina.

Esta lanza, por deseo expreso de Hanse Davion, va a ser evaluada en combate en la primera oportunidad disponible. La lanza ha sido agregada al Equipo Banzai en su misión en el planeta Northwind. Si la misión es un éxito, estos modelos empezarán a construirse en serie y el Proyecto Reciclaje continuará su camino creando nuevos Mechs.



Doctor RICHARD BERTRAM.
A sus cuarenta y tres años el Ingeniero Bertram es conocido principalmente por dos cosas, su afición al Poker y su habilidad para reparar Mechs. De su afición se dice que jamás ha sido vencido y de su trabajo que es capaz de arreglar un Mech con una tostadora.

Sea como fuere, decidió unir su trabajo a su afición y con el Capitán Carson (alias *Diamond*) decidieron clasificar a los mechwarriors con las categorías del juego del Poker, dando el papel de Ases a los mejores pilotos disponibles. Bertram fue hasta este trabajo la mano derecha del Dr. Banzai y profesor de Técnicas de Montaje en el ICNA.

Cap. BILL CARSON "*Diamond*"
Durante años, uno de los Capitanes de Lanza más condecorados del Equipo Banzai. Hasta que en una partida de poker con un oficial Kuriatense, durante un alto el fuego en la batalla por *Hun-Ho*, perdió todos los Mechs de su lanza. Su historial le salvo del pelotón de ejecución, pero se le retiró del servicio activo, encontrando cobijo en el equipo del Dr. Bertram, como Jefe técnico y, como no, compañero de partida.

Sgto. KEVIN KURTNEY "*Pick*"
Un veterano de 39 años que sirvió en el 3ª regimiento de Los Lanceros de Crucis durante 12 años antes de entrar en el Equipo Banzai. Perdió su mech, un *Marauder*, en una incursión en Galedon V, hace menos de seis meses. A falta de mechs fue repatriado a *Jesup* donde fue reclutado por el Proyecto Reciclaje.

PHILIP BOOSTER "*Club*"
Con 21 años entró a formar parte del equipo Banzai, siendo el Mechwarrior más joven de todas las lanzas. Perdió su Jenner tras prestárselo a un compañero veterano, estando con gripe, cuando explotó por un fallo en los radiadores. Se enteró de que se necesitaban pilotos en un nuevo proyecto y se presentó a las pruebas, quedando con las mejores puntuaciones sólo con año y medio de servicio. Y es que Philip... siempre ha tenido Suerte.

SHARON MALY "*Heart*"
Proveniente de una familia de instructores de combate cuerpo a cuerpo de la Casa Davion, se matriculó en Ciencias Militares y en Ingeniería en el INCA. Por los servicios de su familia se le concedió un *Crusader* con el que sirvió en el Equipo Banzai durante dos años, hasta que gravemente dañado por multiples combates tuvo que venderlo como piezas de repuesto.

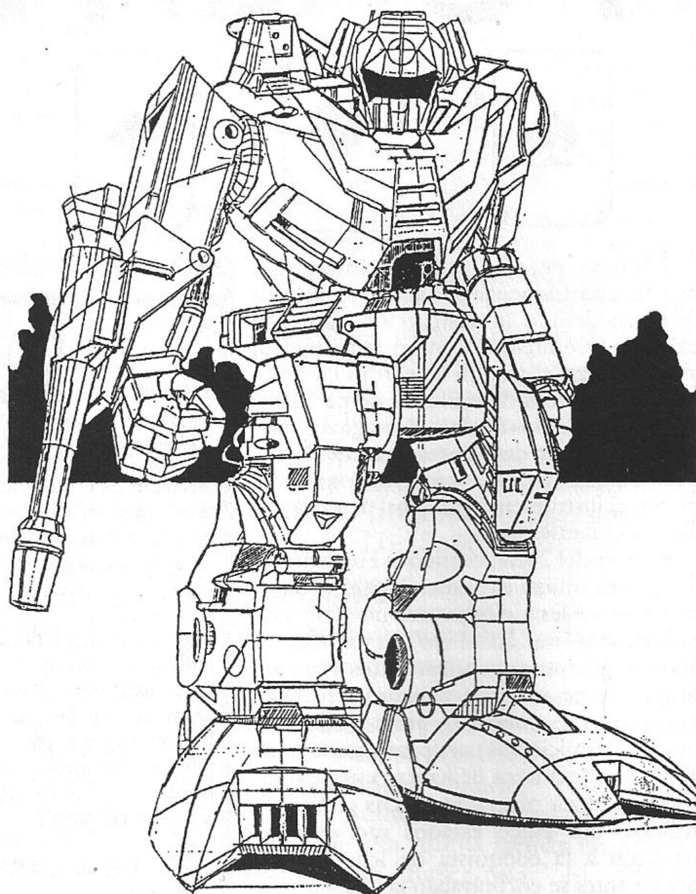
Ven a conocer la Lanza Experimental Carson diseñada por el Pr. Bertram en el Proyecto Reciclaje, adscrito al Instituto de Ciencias de Nueva Avalon y supervisado por el mismísimo Doctor Banzai, siguiendo una idea del propio Hanse Davion.

Tres nuevos modelos de Mech, las características de sus pilotos para Mech-warrior y un escenario ambientado en el 3028 en este artículo de Battletech, con pregunta sorpresa para los adictos a este juego que os retamos a responder.

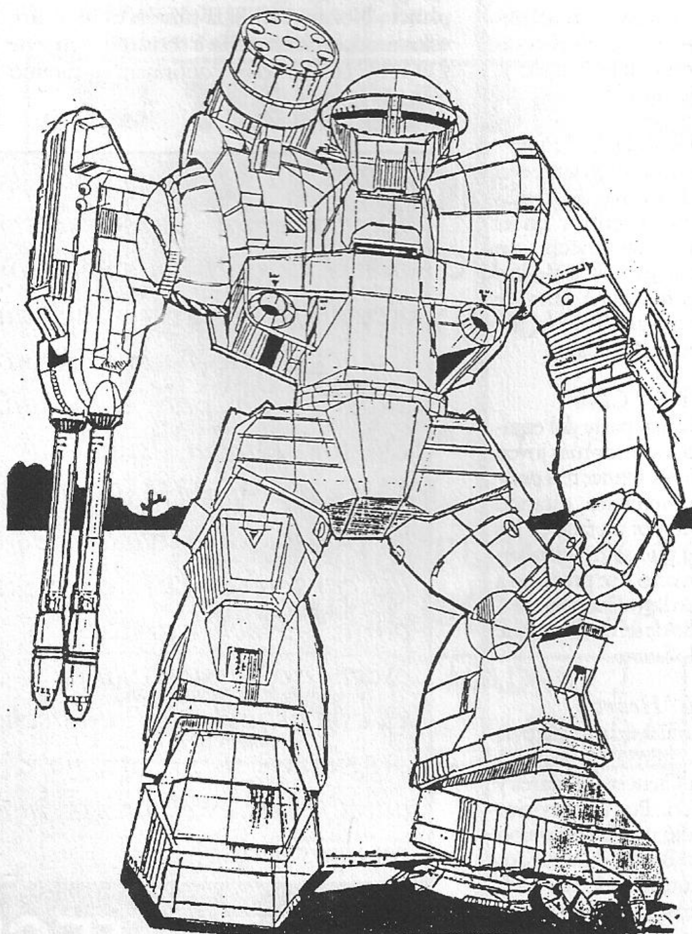
BATTLETECH

RNG-5R RANGER

Peso: 55 Toneladas			Tons.
Estructura interna:			5.5
Reactor: Core Tek 275			15.5
PM al Andar:	5		
PM al Correr	8		
PM al Saltar	5		
Nº de Radiadores:	10		4.0
Giroestabilizador:			3.0
Cabina de Pilotaje:			3.0
Blindaje Total:	184		11.5
	Estructura Interna.	Blindaje Blindaje posterior	
Cabeza:	3	9	
Torso Central:	18	25/10	
Torso D/I:	13	20/6	
Brazo D/I:	9	18	
Pierna D/I:	13	26	
Armamento y municiones:			
Tipo	Loc.	Líneas Diagrama Equipo	
Láser Pesado	BD	2	5.0
Láser Medio	BI	1	1.0
láser Medio	BI	1	1.0
Ametralladora	TD	1	0.5
Ametralladora	TD	1	0.5
Ametralladora	TI	1	0.5
Ametralladora	TI	1	0.5
Munición (Ametra.):200	TC	1	1.0
Retrorreactores	PI	2	1.0
Retrorreactores	PD	2	1.0
Retroreractores	TC	1	0.5



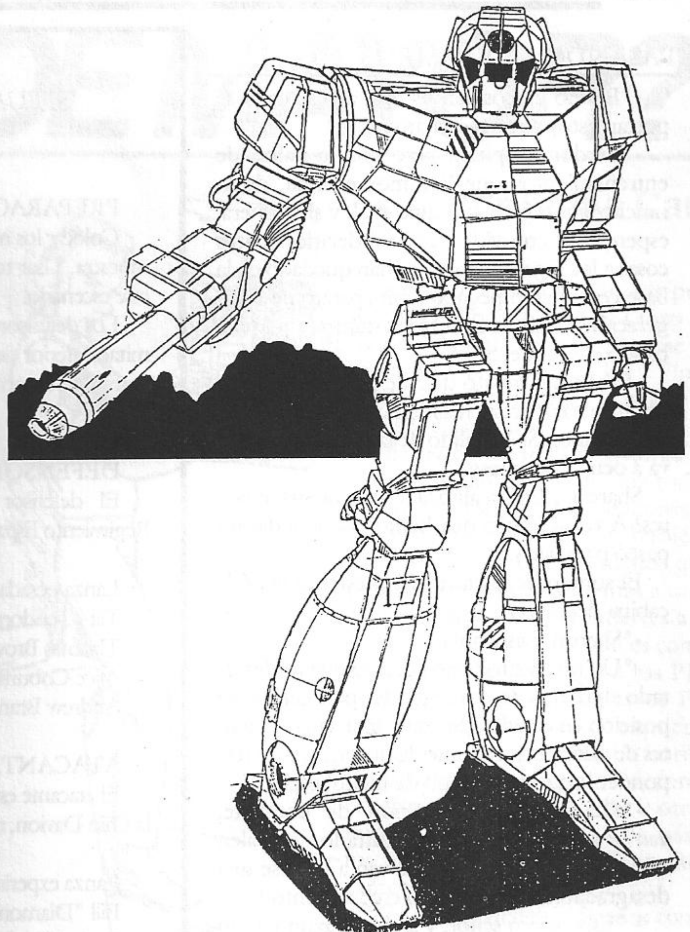
PAL-2D PALADIN



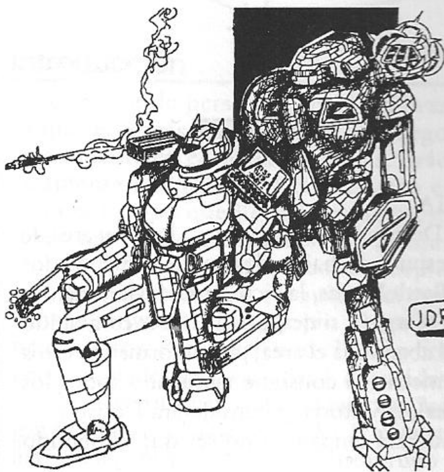
Peso: 85 Toneladas			Tons.
Estructura interna:			8.5
Reactor: 255 Strand			13.0
PM al Andar:	3		
PM al Correr	5		
PM al Saltar	3		
Nº de Radiadores:	15		5.0
Giroestabilizador:			3.0
Cabina de Pilotaje:			3.0
Blindaje Total:	264		16.5
	Estructura Interna.	Blindaje Blindaje posterior	
Cabeza:	3	9	
Torso Central:	27	42/12	
Torso D/I:	18	12/9	
Brazo D/I:	14	28	
Pierna D/I:	18	36	
Armamento y municiones:			
Tipo	Loc.	Líneas Diagrama Equipo	
CA/5	BD	4	8.0
CA/5	BI	4	8.0
Munición (CA): 40	TC	2	2.0
AMLA/ 10	TD	2	5.0
Munición (AMLA): 12	TI	1	1.0
2x Láser Medio	TD	2	2.0
2x Láser Medio	TI	2	2.0
Láser Ligero	TD	1	1.0
Láser Ligero	TI	1	1.0
2x Ametralladoras	TC (P)	2	1.0
Munición (Amet.): 200	TC (P)	1	1.0
Retrorreactores	PI	1	1.5
Retrorreactores	PD	1	1.5
Retroreractores	C	2	1.0

BRG-3G BURGLAR

Peso: 30 Toneladas		Tons.	
Estructura interna:		3.0	
Reactor: GM 210		9.0	
PM al Andar:	7		
PM al Correr	11		
PM al Saltar	0		
Nº de Radiadores:	10		
Giroestabilizador:		3.0	
Cabina de Pilotaje:		3.0	
Blindaje Total:	104	6.5	
	Estructura Interna.	Blindaje Blindaje posterior	
Cabeza:	3	8	
Torso Central:	10	15/5	
Torso D/I:	7	10/4	
Brazo D/I:	5	10	
Pierna D/I:	7	14	
Armamento y municiones:			
Tipo	Loc.	Líneas Diagrama Equipo	
AMLA 5	TD	1	2.0
Munición (AMLA): 24	TD	1	1.0
Láser Medio	BD	1	1.0
Láser Medio	BI	1	1.0
Láser Ligero	TC	1	0.5



CARACTERÍSTICAS DEL "POKER DE ASES" PARA MECHWARRIOR



♦ BILL "Diamond" CARSON, Edad: 36 años, Rango: Capitán *As de Diamantes*, Afiliación: Equipo Banzai (provisional).
CON 8 DES 9 INT 9 CAR 9 MIP +6 RTH 100
Puntos de Experiencia Totales: 105.000 PE Puntos de Experiencia Disponibles: 10.000 PE
HABILIDADES: Disparo BTM - 6 / Pilotaje BTM - 5 / Ingeniería - 5 / Mecánica - 3 / Técnica - 4 / Pistola - 3 / Liderazgo - 3
ESPECIAL: Ludopatía, no renunciará nunca a una partida de poker / Visión Periférica.

♠ KEVIN "Pick" KURTNEY, Edad:39 años, Rango: Sargento *As de Picas*, Afiliación: Equipo Banzai (provisional).
CON 8 DES 7 INT 9 CAR 7 MIP +3 RTH 80
Puntos de Experiencia Totales: 75.000 PE Puntos de Experiencia Disponibles: 7.000 PE
HABILIDADES: Disparo BTM - 5 / Pilotaje BTM - 4 / Ingeniería - 2 / Mecánica - 3 / Técnica - 4 / Pistola - 3 / Golpear - 4
Conductor - 4 / Liderazgo - 2 / Interrogatorio - 3.
ESPECIAL: Contactos con Sub-oficiales de casi todas las unidades de la Federación de los Soles.

♣ PHILIP "Club" BOOSTER, Edad: 23 años, Rango: Mechwarrior *As de Trebol.*, Afiliación: Equipo Banzai (provisional).
CON 6 DES 8 INT 8 CAR 7 MIP +3 RTH 100
Puntos de Experiencia Totales: 13.000 PE
Puntos de Experiencia Disponibles: 1.000 PE
HABILIDADES: Disparo BTM - 4 / Pilotaje BTM - 3 / Ingeniería - 2 / Técnica - 3 / Instinto - 4 / Pistola - 3 / Computadora - 2.
ESPECIAL: *Suerte*, antes de empezar cada sesión de juego el jugador tirará dos dados, y esas son las veces que Philipe puede repetir o hacer repetir la tirada.

♥ SHARON "Heart" MALY, Edad: 26 años, Rango: Mechwarrior *As de Corazones*, Afiliación: Equipo Banzai (provisional).
CON 7 DES 10 INT 8 CAR 8 MIP +4 RTH 70
Puntos de Experiencia Totales: 83.000 PE
Puntos de Experiencia Disponibles: 2.000 PE
HABILIDADES: Disparo BTM - 4 / Pilotaje BTM - 3 / Ingeniería - 4 / Mecánica - 3 / Técnica - 4 / Pistola - 2 / Artes Marciales -5
Acrobacia -3 / Infiltración -3 / Sistemas de Seguridad - 3.
ESPECIAL: Gracias a su familia está especialmente bien relacionada con los miembros de la Casa Davion.

PRUEBA DE FUEGO

PASANDO EL EXAMEN

-"Bueno chicos vamos allá, a ver como se portan estos nuevos cacharros."

-"Perdone capitán, pero con la paliza de entrenamientos que llevamos encima, dudo mucho que vaya a salir algo mal, y si así fuera, espero salir con vida para ir a decirles cuatro cosas a los ingenieros que se han quedado en la base con el culo pegado a un aparato de refrigeración mientras nosotros estamos aquí probando sus juguetes."

-"Vamos sargento deje de pensar en lo que podría pasar y preste más atención a lo que tiene entre manos. Se ha salido de la formación, vuelva a ocupar su puesto."

Sharon, ¿ Indica algo la lectura de sus sensores? A ver si resulta que hemos salido a dar un paseo para nada."

El sonido de la electricidad estática llenó la cabina del Mech.

-"Sharon, ¿ está ahí ?"

-"Un momento teniente, creo que he detectado algo, deme unos segundos para centrar su posición en el radar. ¡Sí, ahí están!, cuatro fuentes de calor justo enfrente de nosotros, y no responden a nuestro código de identificación."

-"De acuerdo, formación de combate, vamos a enseñarles a esos kurita lo que valen estos cacharros, seguro que van a llevarse una desagradable sorpresa, ¿ no cree sargento ?"

- "Eso espero señor, y si tiene razón y todo sale bien le prometo todas las cervezas frías que sea capaz de tragarse."

-"Eso está hecho, vamos a ganar la partida de un modo que nunca podrán olvidar, ¡adelante y no os separéis de mí!"

NOTAS HISTORICAS

La captura de Northwind era de vital importancia para el Condominio Draconis, por su inmejorable situación estratégica como base de operaciones para aislar a la Federación de los Soles de la Tierra. El desembarco del 36º de Regulares [illegible]ierón y el 5º Regimiento Espada de Luz intentó tomar por sorpresa a los hombres del Equipo de Combate Regimental del 5º de Caballería Ligera de Deneb de guarnición en el planeta. Sin embargo la lucha degeneró en una guerra de desgaste, con posiciones fijas, que las tropas de la casa Kurita intentaron poner fin contaminando el agua, originando una epidemia que diezmó a los defensores.

Consciente de la importancia del planeta, el Estado Mayor davionense envió al regimiento mercenario los Bravos de Charlie y al equipo Banzai, con su nueva laza de Mechs experimentales en un intento de desequilibrar la balanza a su favor. no obstante, la situación no se decantó hasta la llegada de cuatro regimientos Highlanders de Northwind, que regresaban a casa para proteger a sus familias, en virtud de un pacto secreto con la Federación de los Soles, obligando a los Kuriatenses a reembarcar en sus naves y dar por finalizada su aventura en el planeta.

SITUACIÓN:1513 HORAS (TST), JULIO 3028, NORTHWIND

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Colocar los mapas de Battletech como se muestra. Usar todas las reglas Experto para este escenario.

Los defensores despliegan primero en la mitad inferior del tablero sur. Los atacantes entran en el turno 1 por el borde norte del tablero.

DEFENSOR

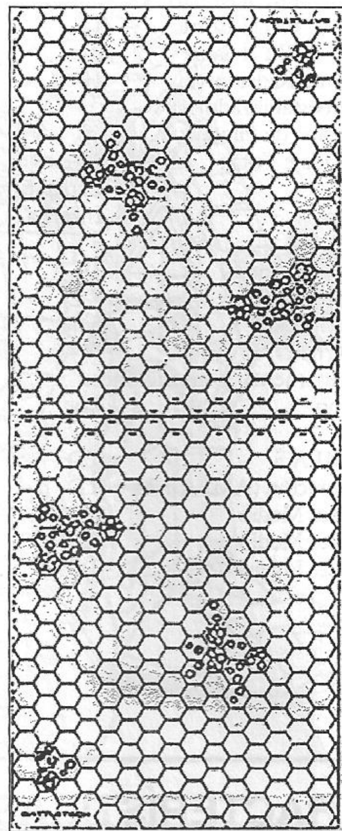
El defensor es una lanza del 5º Regimiento Espada de Luz de la Casa Kurita.

Lanza pesada Tendoru Shita:
Tai-i Tendoru Shita, *Battlemaster*, Elite.
Thomas Brown, *Crusader*, Veterano.
Alice Coburn, *Griffin*, Regular.
Andrew Branson, *Stinger*, Veterano.

ATACANTE

El atacante es la lanza "Poker de Ases" de la Casa Davion, agregada al equipo Banzai.

Lanza experimental Carson:
Bill "Diamond" Carson, *Ranger*, Elite.
Kevin "Pick" Kurtney, *Paladin*, Veterano.
Philip "Club" Booster, *Ranger*, Regular.
Sharon "Heart" Maly, *Burglar*, Veterano.



NORTE

CONDICIONES DE VICTORIA

El Atacante obtendrá una Victoria Decisiva si consigue abandonar el area de juego con tres BattleMechs o más después de haber destruido al menos dos Mechs enemigos. Si lo hace con dos BattleMechs, la victoria será Marginal.

El Defensor consigue una Victoria Margina si después de haber combatido cinco turnos con la lanza experimental abandona el área, para informar de estos nuevos modelos, con al menos tres mechs; si consigue eliminar a todos los mechs enemigos (sin importar las bajas), la victoria se considerará Decisiva.

Cualquier otro resultado se considerará empate, a no ser que el Sentido Común indique lo contrario.

REGLAS ESPECIALES

Debido al calor reinante en esta zona semi-desértica del planeta, todos los mechs generan un punto de calor adicional por turno, a menos que no realicen ninguna acción.

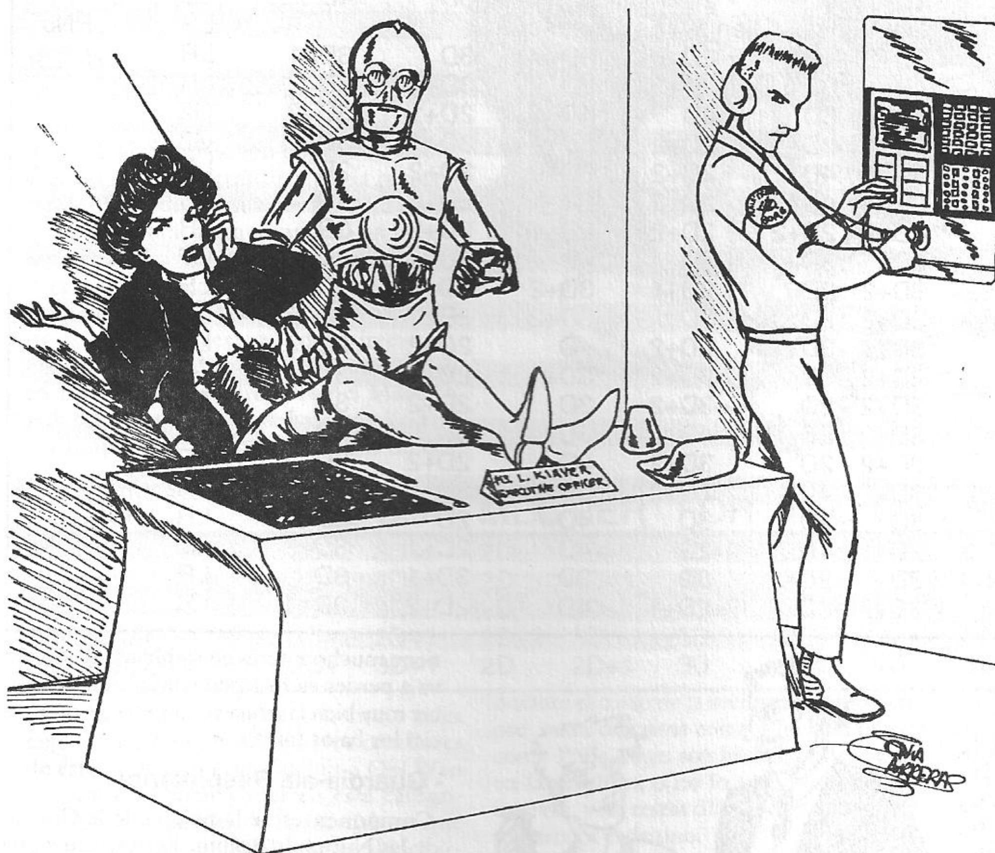
BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN:

Avistados tres nuevos modelos de Mechs en la batalia por Northwind, pertenecientes al Equipo Banzai de la Federación de los Soles. Parece ser que están construidos con partes de otros diseños. Se gratificará al que averigüe de qué modelos proceden.

FIN DE EMISIÓN.

Y TU, ¿QUE QUIERES SER DE MAYOR?

por Sonia Carreras.



Introducción

La creación de personajes para Starwars es quizás la más fácil de todos los juegos actualmente en el mercado, ya que prácticamente nos los dan hechos; pero en todo el tiempo que llevo jugando a este juego me he ido dando cuenta de 3 cosas:

- 1º. Todo el mundo tiende a copiar solo las características y equipo del personaje e inventarse su propio historial y demás datos, enriqueciendo el juego con personalidades mas variadas y divertidas.

- 2º. Hay personajes que casi nunca se juegan tal como los define la plantilla. Poca gente lleva un ingeniero huraño tan introvertido y poco sociable como se supone debe ser.

- 3º. Los personajes enseguida se quedan cortos, y aún sin tener en cuenta algunos favoritos (como el contrabandista o los supuestamente escasos jedis de cualquier tipo, especialmente los menores) que suelen encontrarse en todas las partidas, pronto empiezan a repetirse demasiado.

Y aquí entra en juego este artículo, que pretende cumplir lo mejor que pueda las siguientes misiones:

a) Facilitar (aún más) la elección y creación de los personajes, clasificándolos por tipos y ordenándolos alfabéticamente, excluidos el historial y otros datos que en general tienden a arreglarse entre el DJ y sus jugadores o a los que se puede acudir en el libro una vez escogido el personaje.

b) Ampliar el espectro de personajes, algunos inexcusablemente no jugadores, pero otros disponibles tanto como PJs como PNJs.

Generalidades

Como se puede ver los personajes están distribuidos en 4 tablas que serán descritas una a una, haciendo hincapié en los personajes menos conocidos y/o más interesantes. También se indican las fuentes para todo aquel que desee ampliar datos sobre los personajes, ya que no pueden ser explicados uno a uno por causas de espacio, y porque para eso están las guías y demás módulos del juego. Estas fuentes son:

LR- El libro de Reglas. En general se trata de los personajes clásicos con los que todos llevamos ya tiempo jugando, por lo que no me extenderé en explicarlos.

G- Starwars: La guía.

G2- Guide 2: Yavin and Bespin (Sin traducción castellana)

G3- Guide 3: The Empire Strikes Back (Sin traducción)

G4- Guide 4: Alien Races (Sin trad.)

G5- Guide 5: Return of the Jedi (Sin trad.)

Existen mas guías que entraremos a analizar en futuros artículos.

En cuanto a los nuevos personajes, en general no aparecen como tales en las guías, sino que están deducidos de las fichas de PNJs que aparecen en los diversos módulos y descripciones de las guías, en los que se especifica un "Tipo de Plantilla" (Template Type en inglés) que no siempre coincide con los personajes propuestos en el Libro de Reglas. Así que en las tablas me he limitado a coger todos los "Tipos de Plantilla" tanto de PJs como de PNJs y clasificarlos.

Excepto en los que ponga lo contrario, han sido tratados todos como PJs, esto es, sus características suman en total 18D, habiéndoles sumado a todos aquellos que tenían 12D un dado de más a cada característica para ascenderles a la categoría de "héroes", que es como se describen en el juego a los PJs.

En cuanto al uso de estos PJs como PNJs, a menos que quieras que sean héroes también (la horma del zapato de tus jugadores, como el mismísimo Darth Vader y otros imperiales, que suman 18D), pásalos a PNJs restándoles 1D en cada característica.

Los que ya vienen indicados como PNJs son otra cuestión. Yo creo que son más bien inamovibles (si no yo mismo los hubiera pasado a PJs para las tablas), simplemente porque no merecían la pena como PJs (humano standard), o por causa de fuerza mayor. Porque, que yo sepa, sólo hay un Señor del Sith, Darth Vader, y no vamos a dejar que ningún jugador lo lleve, ¿no?.

PERSONAJES

Nos limitaremos a dar una pequeña explicación de los personajes "nuevos", esto es, que no aparecen en el Libro de Reglas, para poder utilizarlos en una partida aunque no

Si alguna vez has jugado a Star Wars habrás oído frases como: "¿Otro Ewok?, ¿Acaso ha habido una inmigración masiva de Ewoks por toda la Galaxia?" o se que la fuerza reside en cada uno de los seres vivos, ¿no os parece que tres Jedis el grupo es algo raro?"

Pretendemos con este artículo facilitaos la elección del personaje clasifcándolos por tipos y presentando algunos nuevos que den más variedad a vuestras partidas.

Utilizadlos también para crear ese PNJ que de un sabor especial a vuestra partida, porque no creo que la mitad de la galaxia se dedique al contrabando o todos los ingenieros sean huraños. ¡qué la imaginación y la fuerza os acompañen!

STAR WARS

PERSONAJES	DES	CON	MEC	PER	FOR	TEC	Fuente	Notas
Borg	2D+2	3D+1	2D+2	3D	2D+1	4D	G2,G3	
Burócrata	2D+2	4D	2D	4D	2D+1	3D	G2	
Capitán Imperial Retirado	2D+2	3D	3D+2	3D+1	2D+1	3D	LR	
Capitán de Carguero Pesado	2D+2	3D+1	3D	3D+2	2D	3D+1	G6	
Caza Recompensas	4D	2D+2	2D+2	3D	3D+2	2D	LR	
Contrabandista	3D+1	2D+1	3D+2	3D	3D	2D+2	LR	
Doctor/Biólogo	2D	4D	2D	3D	3D	4D	G2	
Especialista Standard	2D/Atributo,4D en 3-4 habilidades						LR	PNJ
Explorador	2D+2	4D	3D	2D	3D	3D+1	LR	
Forajido	4D	3D	2D+2	2D	3D+1	3D	LR	
Granuja/Galopín	3D+2	3D	2D	4D	2D+1	3D+2	G2	
Guardia-ala Bespiniano	3D+1	2D+1	2D+2	3D	3D+1	3D+1	G3	
Historiador	3D	4D	2D+2	3D+2	2D+2	2D	LR	
Ingeniero	2D+1	4D	2D+2	2D+1	2D+2	4D	LR	
Merc	3D+2	2D+2	2D+2	2D+1	3D+2	3D	LR	
Mercader	2D	3D	3D	4D	3D	3D	G3	
Nativo	3D+2	2D	2D+1	3D+2	4D	2D+1	LR	
Niño	3D+2	2D+2	3D	3D+2	2D+1	2D+2	LR	
Noble	3D+1	3D+1	2D+2	4D	2D+2	2D	LR	
Oficial Ejecutivo	2D+2	3D	3D+2	3D+1	2D+1	3D	G2	
Pescador de Corusca	3D+2	2D	3D+2	3D	2D+2	3D	G2	
Piloto	3D	2D	4D	3D	3D	3D	LR	
Pirata	3D+2	2D	3D+2	3D	2D+2	3D	LR	
Senador (joven)	3D	4D	2D+2	3D+1	3D	2D	LR	
Senador (viejo)	3D	4D	3D	4D	2D	2D	LR	
Señor del Crimen	2D	4D	2D	4D	2D+1	3D+2	G2	
Sirviente	3D	2D+2	3D	3D	3D+1	3D	LR	
Tahur	3D+2	3D	2D+1	4D	2D+2	2D+1	LR	

tengas el libro Fuente. En general, todos ellos están sacados de módulos pertenecientes a las guías, y solo puedo generalizar a partir de la descripción del personaje original, que es el que da la base. En cuanto a los demás personajes, veréis que les he quitado el calificativo que les acompañaba en el libro de Reglas.

- Señor del Crimen:

Personajes con un largo historial delictivo, de comienzo generalmente más modesto (contrabandistas, etc) y que suelen tener bastante gente a sus órdenes. El camino para llegar a esa posición ha sido largo y ya no son tan jóvenes, pero todo tiene sus compensaciones, aunque el trabajo sea peligroso.

- Borg:

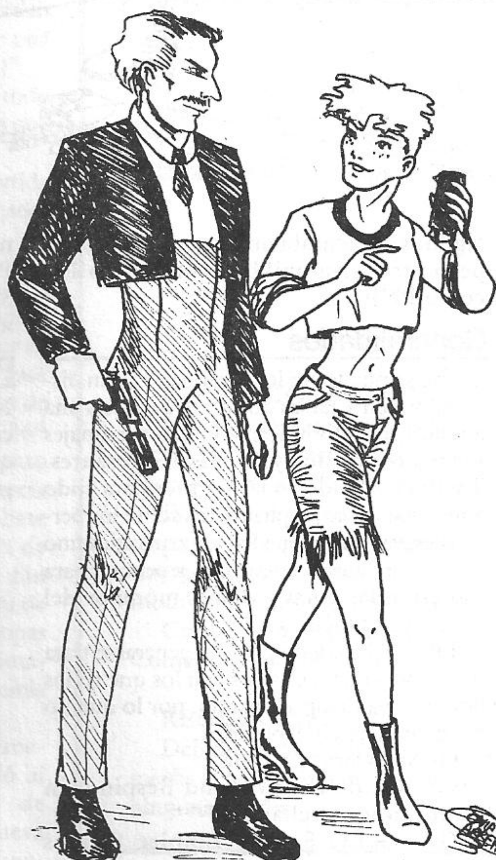
Un borg es un organismo cibernético, o sea, un ser parte humano, parte robot. Un Borg es esencialmente todo aquel con implantes cibernéticos cerebrales que les permitan la conexión directa con los ordenadores centrales de ciudades, naves, etc. El borg por excelencia en el universo Starwars es Lobot, el lugarteniente de Lando Carlissian en la Ciudad de las Nubes en Bespin.

- Burócrata:

Son, como su propio nombre indica, personajes cuyo trabajo ha tenido lugar casi siempre en oficinas. Quizás no sean grandes guerreros, pero suelen tener conexiones interesantes y conocer los asuntos internos de muchas empresas donde hayan trabajado.

- Doctor/Biólogo:

Aunque en general en Starwars la medicina suele ser ejercida por droides médicos, también hay por supuesto humanos que se dedican a ello, especialmente en planetas en los que por sus especiales



características no permiten el uso común de los droides (poco desarrollo técnico o económico, dificultad para conseguir energía u otras causas).

- Granuja/Galopín:

El granuja, o galopín, es un personaje entre 12 y 16 años, que lleva ya un tiempo ganándose la vida por las calles, por lo que tiene gran picardía y experiencia en según que asuntos, aunque sigue bastante verde en otros. En general le gusta su situación y no tiene mucho interés en cambiarla si con eso va a perder su independencia. Suele conocer muy bien la zona en que vive, y en especial los bajos fondos.

- Guardia-ala Bespiniano:

Componentes de la policía de la Ciudad de las Nubes de Bespin. Pertenecen a una empresa privada, inicialmente tan corrupta que sólo protegía a aquellos que les pagaban. Cuando el puesto de barón-administrador de la Ciudad de las Nubes pasó a Lando Carlissian éste asumió el control, y se les pagaba ahora por sus servicios a la sociedad en general.

Esto les da a estos personajes dos opciones como PJs: pertenecer a la antigua remesa, o a la moderna, tras la ocupación de la Ciudad de las Nubes por el Imperio, con lo cual el código moral del personaje sería muy distinto en cada caso.

- Mercader:

El mercader aquí descrito es el típico de un mundo acomodado como el de Bespin, en dónde suelen tener una familia, bastante dinero, y más bien pocas ganas de aventura. Pero estamos en un universo en guerra, y son muchas las cosas que pueden hacer que un personaje como éste deje (voluntaria o involuntariamente) la paz de su planeta y familia y se una a alguno de los bandos, o incluso, digamos, se monte algo por libre. Lo dejo a la imaginación del DJ...

- Oficial Ejecutivo:

Pertenecen por lo general a empresas privadas, donde ocupan altos cargos y manejan grandes cantidades de dinero. Más ambiciosos y aventureros que los mercaderes, por lo que sus motivaciones pueden ser más variadas, pero también deben ser fuertes. Son el equivalente a un "yuppie" de nuestro tiempo.

- Pescador de Coruscas:

Este es quizás el personaje más difícil de describir. Las Coruscas son unas piedras preciosas que se sintetizan de forma más bien compleja en la atmósfera del planeta gaseoso Yavin (descrito en la Guía 2).

Los pescadores de Coruscas acostumbran a rastrearlas y pescarlas, generalmente a las órdenes de un consorcio minero afincado allí.



JEDIS

Son, como requiere el "guión", escasos, y aún deberían serlo más, pero desgraciadamente también son populares. Sobre si el DJ debería permitir o no la presencia de PJs Jedis en sus partidas no voy a meterme ahora, aunque sugiero un método de azar para determinar si un futuro personaje va a tener poderes de la Fuerza o no. Sin embargo, lo que sí vuelvo a insistir es que un Maestro Jedi es irrevocablemente un PNJ, a pesar de sumar 18D en total. Las características del Maestro Jedi están sacadas de las fichas de Yoda y del Emperador Palpatine, los dos únicos Maestros Jedis que aparecen como tales en el juego (parece ser que los creadores de éste no han querido incluir a Obi Wan Kenobi y a Darth Vader en esta categoría). Eso da una idea de lo escasísimos que son y lo parcos que debéis de ser al incluirlos en vuestras aventuras. Pueden pertenecer a ambos bandos, y hacerle la vida muy difícil a tus jugadores. Pero siguen siendo pocos. En cuanto a sus capacidades para el manejo de la fuerza, son variables, y dependen de muchas cosas, incluida la edad y el historial. En la tabla he puesto un valor aproximado, ya que no tenía bastantes datos (el total de dados de Yoda es diferente del de Palpatine), pero sirve para dar una idea. Reparte un total de dados entre las tres habilidades de la Fuerza que no se aleje mucho de la media de la tabla (un poco más si quieres que sea más poderoso). Los demás personajes están ya bastante descritos en el Libro de Reglas y no me extenderé con ellos.

JEDIS	DES	CON	MEC	PER	FOR	TEC	CON	SEN	ALT	Fuente	Notas
Fracasado	2D+2	3D+1	2D	3D+1	2D+2	2D	1D	1D		LR	
Maestro	2D+1	4D+1	2D	4D+1	3D	2D	– 36D total –			G,G3,G5	PNJ
Menor	3D	3D+2	2D	3D+1	2D+2	2D+1	1D			LR	
Quijotesco	3D+2	2D+1	2D+2	3D	3D	2D+1		1D		LR	
Est. Alienígena	2D+1	3D+1	2D	2D+1	3D	2D	1D	1D	1D	LR	

REBELDES

Han sido extraídos de las fichas de los personajes más relevantes de este bando en la película, al igual que ocurre con sus equivalentes en las fuerzas del Imperio. Y, aunque no se utilicen más que como PNJs, siguen siendo bastante interesantes, ya que debería ser bastante corriente toparse con ellos en las bases rebeldes durante el curso de la aventura. Como siempre, están descritos como PJs. Para usarlos como PNJs, elige: son héroes, por eso están en la rebelión, o no lo son, porque no te interesa, y les restas 6D (uno en cada característica) a cada uno.

IMPERIALES

Lo dicho en el apartado anterior también vale para éste, se han sacado de las fichas de cargos Imperiales y se han tratado como héroes en su mayoría. También pueden usarse como PJs, excepto en los que se indica lo contrario, aunque puede hacerse un poco raro llevar un comandante Imperial en medio de una aventura en la que los protagonistas suelen ser rebeldes, pero nadie les impide cambiar de bando de vez en cuando, o podrían ser unos espías excelentes, y... ¿por que no variar por una vez y hacer una aventura donde todos los PJs sean Imperiales?

Los únicos cargos poco conocido podrían ser el de Moff, que no es sino el personaje al cargo de la Estrella de la Muerte y el de Señor del Sith, que, como ya hemos dicho, no es sino el título que ostenta Darth Vader.

Por último, añadir que los Stormtroopers, o tropas de asalto, no son sino humanos standard (ascendidos a héroes por comodidad) con una serie de modificadores por armadura, al igual que los Snowtroopers (tropas de asalto de nieve). La excepción a la regla son los Stormtroopers Scouts, o exploradores, que sí que tienen unas características propias.

IMPERIALES	DES	CON	MEC	PER	FOR	TEC	Fuente	Notas
Almirante	3D+2	3D+1	3D	2D+2	2D+1	3D	G3,G5	
Capitán	2D+2	3D	3D+2	3D+1	2D+1	3D	G3	
Consejero	3D	4D	2D+1	3D	3D	2D+2	G5	
Coord.Combate AT-AT	3D+1	2D	4D	3D	3D	2D	G3	
General	2D	3D+1	3D+2	3D	3D	3D	G3	
Guardia Real Imperial	5D	2D+1	2D+2	2D+2	3D	2D+1	G5	
Lugarteniente	2D+2	3D	3D+2	3D+1	2D+1	3D	G5	
Mayor	3D+2	2D+2	3D+1	2D+1	3D+1	3D	G2	
Moff	3D	4D	3D+2	3D+1	2D	2D	G5	
Señor del Sith	3D	3D+2	2D	3D+1	3D	3D	G,G3,G5	PNJ
Stormtrooper standard	1D*	2D	2D	2D	3D*	2D	LR	*Armadura
Stormtrooper Scout	2D	2D	3D	2D	2D+2*	2D	G5	(Básico: 2D)
Snowtrooper	1D*	2D	2D	2D	4D*	2D	G3	PNJ

REBELDES	DES	CON	MEC	PER	FOR	TEC	Fuente	Notas
General	2D+2	3D	3D+2	3D+1	2D+1	3D	G3,G5	
Mayor	3D	3D	4D	3D	3D	2D	G3	
Piloto	3D	2D	4D	2D+2	3D+1	3D	G3	
Soldado Eco-base	4D+2	2D	2D+1	2D+1	4D	2D+1	G3	

KRASSNY-BOR

ASL ESCENARIO SRÑ1



CONDICIONES DE VICTORIA: El jugador soviético debe sacar 50 Puntos de Victoria por el borde oeste del tablero 3 para ganar. El jugador español gana si evita el cumplimiento de las condiciones de victoria soviéticas.

KRASSNY-BOR, RUSIA. 10 de Febrero de 1943: Al amanecer, la división 250, compuesta de voluntarios españoles y conocida como "División Azul", mantenía un sólido frente en el sector sur del cerco alemán de Leningrado. Después de sus inmensos éxitos en el Sur, en la zona de Stalingrado-Don, el ejército rojo llevaba un mes concentrándose para un golpe aplastante en el norte. Y el día elegido para desencadenarlo había llegado. No había lugar para la sorpresa, y cuando tras cesar un intenso "fuego de tambor", que se prolongó durante tres horas, empezaron su avance las tropas soviéticas; todos los implicados sabían que pese a las cortas horas diurnas del invierno septentrional, el 10 de Febrero iba a ser un día muy, muy largo.

CONFIGURACION DE TABLEROS:



3	16
4	

BALANCE:

★ Añadir un turno RUSO adicional.

✚ Añadir un cañón del 37L con su dotación, y considerar la OBA con munición abundante.

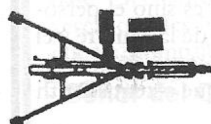
TABLA DE REGISTRO DE TURNOS

ESPAÑOL [186] coloca primero	1	2	3	4★	5	6	7	8	9	FIN
RUSO [344] mueve primero										

Elementos del 2° bon, 262 reg, 250 div (Azul) [ELR 3] despliegan en los tableros 16 y 4: {SAN 5}



4¹-6-7	9-1	8-0	HMG 7-16	MMG 5-12	LMG 3-8	MTR 50*[2-13]	? 7 morale	Trench OVR,OBA: +4 Other: +2	MPh/RtPh: dr = MF CC: +1/−1
9		2		2	3	3	6	6	12



✚ despliegan en el tablero 3y 4:

4¹-6-7	2-2-8	8-1	LMG 3-8	Telefono Δ x12	? 7 morale	Trench OVR,OBA: +4 Other: +2	AT M12 37L
8	2				8	4	2

Elementos de la 63 div (guardias) [ELR 4] entran por el borde este del tablero en el turno 1 : {SAN 4}



T-34 M41 76L 2/4	BF32 76L -/4	4-5-8	4-4-7	9-1	8-1	8-0	7-0	HMG 6-12	MMG 4-10	LMG 2-6	MTR 50*[3-20]
5	1	6	24			2			2	5	5



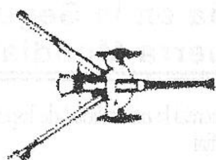
★ entran por el borde este del tablero en el turno 4:

4-5-8	8-1	8-0	MMG 4-10	LMG 2-6
10			2	

REGLAS ESPECIALES:

1. Las condiciones ambientales son húmedas con nieve (ground snow) en el tablero 16 y barro (mud) en los tableros 3 y 4 debido al bombardeo preliminar. Sin viento al principio y despejado.
2. En el tablero 16, todos los bosques son arbustos, todas las casas de madera son bosques y no hay carreteras, ni setos, ni muros.
3. En el tablero 4 todas las casas de madera son bosques,los bosques son arbustos (excepto los de coordenada 0), las carreteras GG5-Y1-Q1 y A5-I1 son trincheras (trench),las demás carreteras no existen, no hay setos, pero sí muros.
4. En el tablero 3 todas las colinas son bosques, la carretera A6-N4-Q8-U3-Y3-AA6-GG5 está asfaltada y comunica con la trinchera de 4-I1. La casa de 3-I1 es un bunker 2-5-7.
5. El español tiene un observador fuera del tablero a nivel 2 para una OBA de 80+mm MTR del batallón. Esta misma OBA puede dirigirse desde el teléfono, pero una misión de fuego dada debe dirigirse sólo desde uno u otro.
6. El ruso dispone de dos OBA con observadores fuera del tablero a nivel 1. Ambas con munición abundante (plentifull ammo): 80+mm MTR del batallón y 70+mm art.
7. Los tanques rusos sólo pueden avanzar hacia el oeste mientras vayan acompañados de infantería moviendo con ellos en asalto blindado (armoured assault).Esta restricción finaliza al terminar el turno 6 alemán.
8. El español puede usar HIP para una escuadra y las armas y líderes que se apilen con ella.

RESULTADO: La división 250 sufrió más de 4.000 muertos en los seis días de la batalla de Krassny-Bor, pero los rusos no lograron romper el cerco a Leningrado. Ocho meses después, la división Azul, aún no completamente repuesta, será retirada por presiones políticas, dejando 6.000 muertos en tierras rusas y la "Legión Azul", que continuaría hasta 1944.



Línea de fuego

por César Soria.

No hay chits.

No, no se trata de ningún desafío insultante. Pero desde luego no hay chits. O por lo menos no hay suficientes chits; o mi espesa miopía me ha vuelto a jugar una mala pasada y no los he visto. El caso es que cuando nos enfrentamos a escenarios en que aparecen varios módulos de artillería fuera del tablero (off board artillery–OBA) se suelen liar las situaciones y rara vez coinciden todos los chits rojos y negros necesarios. Así, se suele acabar con aglomeraciones de fichas extrañas indicando chits rojos y negros. Si el sistema no está bien dotado de fichas (en mis cuentas sólo aparecen 10 chits negros y cuatro rojos), consideremos lo incómodo de hacer "pilotes" hasta una docena larga de contadores y se lo sumamos a la apariencia críptica de las reglas de artillería, ¿Qué obtenemos?. Unos cuantos escenarios con pocas probabilidades de ser jugados y la pérdida por parte de muchos jugadores de la oportunidad de observar los devastadores efectos del fuego múltiple de artillería.

Los chits sobre la tabla.

Para deshacernos de esos molestos apilamientos de marcadores, nada como reproducir sus efectos con una tabla apropiada. ¡Et Voila! Sir Roger nos la proporciona solícitamente. Ante ustedes la nunca suficientemente loada TABLA DE ACCESO A BATERIA (Battery Access Chart– BAC) que expresa en porcentaje la posibilidad de obtener acceso a batería (precisión ±0,5%) cuando el estado actual consta de X chits negros e Y chits rojos para una batería determinada.

Manual de uso y disfrute.

Su uso es lo bastante simple como para que sepáis manejarla antes incluso de verla, pero para evitar equívocos aquí siguen las instrucciones detalladas para el caso de tensiones de combate (ya se sabe... nunca eres lo suficientemente rico ni has leído demasiadas instrucciones):

.Ñ.C.0.0 Uso de la BAC: localizar el número de chits negros que actualmente posee la batería en la línea superior. Descender por la columna localizada hasta su intersección con la fila encabezada por el número de chits rojos actuales de la batería. Leer el número que se encuentra en dicha intersección. Generar por cualquier procedimiento un número aleatorio del 1 al 100. Si el número generado aleatoriamente es **igual o inferior** al obtenido al consultar la BAC se obtiene acceso a batería y pueden seguirse los procedimientos exactamente como si se hubiera extraído un chit negro. Si el número generado aleatoriamente es **mayor** que el mostrado en la BAC el acceso a la batería ha sido denegado y se procede como si se hubiera extraído un chit rojo.

Para muestra...

Como ejemplo del uso de la BAC, y con el doble y plausible propósito de ilustrar los procedimientos de OBA en ASL, tomaremos una situación ambientada en el escenario KRASSNY-BOR que sirve de complemento a nuestra *"Línea de fuego"* de este mes:

El sargento Gómez (un 8-1) está manejando un teléfono, apostado con una escuadra 4-6-7 en el segundo piso del edificio 3-X9 (todos HIP) al comenzar la batalla. Supuestamente, el teléfono comunica con la batería de morteros del segundo batallón, 262 reg. infantería, 250 división de infantería (voluntarios españoles– División Azul). Así pues, es una 80+mm Mtr bat. OBA con 3 chits rojos y 8 chits negros. Cuando llega la fase de fuego defensivo (esto es, después de que las "hordas" soviéticas han acabado de mover) y antes de realizar cualquier otra actividad o fuego defensivo final, el sargento Gómez decide comunicar con la batería a ver si pueden echar una mano (o unos cuantos proyectiles ¡y rápido!). Su tirada de contacto es un 10 y por lo tanto establece un contacto con la batería (si hubiera sido un intento por medio de radio el contacto hubiera sido con "radio Libre Leningrado" porque el -2DRM para contactar con una batería de morteros del batallón –Mtr bat– se aplica sólo para mantener contactos ya establecidos). Nótese que ninguna de las actividades de corrección de fuego de la artillería produce la pérdida del estado de ocultamiento (HIP).

Como esta vez no van a hablar del tiempo, sino que les va a pedir apoyo, necesita tener acceso a la batería. Esto es, que la batería debe estar disponible y preparada. Así que Gómez saca su dado de 10 caras (a partir de ahora d10) y obtiene unas tiradas de uno y tres=13. Consultando la BAC en la columna 8(negros actuales), fila 3(rojos actuales), el resultado es 73%. ¡Olé!. Hay tiempo y munición para echar una mano a los camaradas del 2ºbat. Ahora la batería queda como 7n3r. Gómez solicita artillería (Artillery Request–AR) en 16-CC5, donde una masa de infantería se cobija tras un T34, y tras comprobar que tiene una visibilidad despejada –LOS clara y sin Hindrances– realiza la tirada de puntería del AR... ¡oops!, un seis, falla (la puntería alemana –y la española en este caso por extensión– acierta con uno o dos en un dado de seis caras). Tira la dirección del error -1- y su extensión -6-, por lo que el disparo de puntería (spotting round–SR) inicial queda muy corto –en 16-CC0–. Pero al menos puede observar el punto de impacto y calcular las próximas coordenadas con más precisión. Por este turno se acabo la artillería española.

Al comienzo de la fase de fuego preparatorio, antes de realizar cualquier otra actividad, Gómez intenta mantener el contacto y obtiene 11. Parece que la línea está siendo roída por las ratas. Menos mal que es tecnología alemana, si en vez de Siemens el teléfono llega a ser Ivanoff... caputt (los teléfonos tienen X# y no B#, así que si se estropean no se pueden arreglar y ¡adiós a la batería!). Y si en vez de teléfono, le hubieran asignado una radio, ahora estaría escuchando "Radio Andorra". Pero las cosas son como son y Gómez solicita artillería (AR) otra vez en 16-CC5, pero como tiene prisa y la situación esta cargadilla, declara (ie: el jugador español anuncia) que va a realizar una misión de arrasamiento de alto explosivo AHORA. Determina la puntería -5- que resulta en otro fallo. Así que tira la dirección del

Tabla de Acceso a Batería

>>>>>nº de chits rojos>>>>> \ >>>>>nº de chits negros>>>>>>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	50%	67%	75%	80%	83%	86%	88%	89%	90%	91%	92%
2	33%	50%	60%	66%	71%	75%	78%	80%	82%	83%	85%
3	25%	40%	50%	57%	62%	66%	70%	73%	75%	77%	79%
4	20%	33%	42%	50%	56%	60%	64%	67%	69%	71%	73%
5	17%	29%	38%	44%	50%	55%	58%	62%	64%	66%	69%
6	14%	25%	33%	40%	45%	50%	54%	57%	60%	63%	65%

"Línea de fuego" es el apartado que reservamos en Sir Roger para los juegos tácticos terrestres. Estos juegos son populares por la enorme variedad de situaciones que pueden tratar, por ser jugables en cortos períodos de tiempo y por la intensidad de los combates que simulan. Y como no podía ser menos, empezaremos con ASL, que será un visitante asiduo de "Línea de fuego"

ADVANCED SQUAD LEADER

error -4- y su extensión -3-, por lo que el disparo de fuego para efecto (fire for effect–FFE) cae largo –en 16-CC7–. Notar que la desviación no podía exceder de dos hexes, ya que sólo corregía 6 hexágonos de distancia, por lo que en caso de fallo con extensión uno, caía adyacente, y con extensión dos a seis, iba a parar (como es el caso) a dos hex de distancia. Por otra parte seis es la máxima distancia que se puede corregir un SR y hacerlo estallar en la misma fase (convirtiéndolo en un FFE).

Como la misión declarada del FFE es arrasamiento de alto explosivo (harassing fire) atacará a todos los hexes en un radio de dos alrededor de 16-CC7 (un total de 19 hexes), con potencia a la tercera parte de la normal (de tabla del 16 pasa a tabla del 4 –o tabla del 5 si se usa la IIFT-). Pero, después de todo, la fortuna sonríe al sargento Gómez y cuando está resolviendo el ataque al hexágono 16-CC5, obtiene un ¡dos!. Ante los doloridos ojos de los soviéticos se esparce una lluvia de cachitos de T34.

Como podéis ver no es tan complicado como parece en las reglas. Una vez que se han comprendido los procedimientos, las secuencias se vuelven "naturales" y no se requiere un esfuerzo extraordinario para llevarlas a cabo. Espero que el ejemplo haya animado a alguien a usar la artillería. Sé de buena tinta que muchos huyen de jugar escenarios en los que se requiere su uso.

El escenario que acompaña al artículo pretende ser una recreación del sentimiento de la batalla de Krassny-Bor, es un poco duro para el pobre español. Pero si consigue no desmoralizarse el ruso tiene difícil cumplir sus condiciones de victoria.





La División Azul.

23 Octubre 1940, Hendaya. Reunión Franco-Hitler. España resultaba de gran importancia estratégica a la hora de conquistar Gibraltar, cerrando así el paso del estrecho, vital para asegurar la conquista del norte de Africa. Un pueblo agotado por la guerra, dificultades de abastecimiento y demandas de tipo político, en cierta manera inaceptables para italianos y alemanes (en el subsiguiente reparto del Norte de Africa, España reclamaba gran parte del antiguo imperio francés) impidieron la entrada de España en la guerra.

A partir de ese momento, Franco soportó innumerables presiones por parte del Eje, que inducen al envio de una división de voluntarios para la "cruzada Europea antibolchevique". La División Azul fue un gesto de compromiso del gobierno franquista para con sus "aliados" fascistas, Italia y, principalmente, Alemania; una especie de "favor devuelto" por la ayuda prestada en la guerra civil española por los "voluntarios" alemanes e italianos de la Legión Condor y el CTV

Constituía un gesto simbólico de los que Franco daba en vez de las ayudas materiales y concretas que le eran demandas por las potencias del Eje. Por otra parte, sirvió a Franco para librarse de la facción más dura y germanófila de la falange, mandándola a luchar con sus "amigos" contra el "demonio" comunista.

La política de Franco fue la de un jugador de ventaja. Su indecisión crónica (que sus partidarios denominan prudencia) llegó a enfadar muy seriamente tanto a sus presuntos amigos como a sus menos amigos, pues nunca se declaró enemigo de nadie que pudiera descabalgarlo del poder por la fuerza o hiciera peligrar su poder autocrático. El hecho es que animados por la propaganda oficial, el idealismo, el hambre (de aventuras y de pan, que de todo hubo) e incluso por alejarse lo más posible del Invicto Caudillo y sus victoriosas huestes miles de españoles fueron a morir a lejanas tierras en una guerra ajena.

Lucharon bien, soportaron penalidades y desprecios (el mando alemán hizo caminar unos 1.000Km de retaguardia en cuarenta días a su nueva División 250 para que se fueran poniendo en forma) y dejaron más de 4.000 tumbas en las frías tierras del sur de Leningrado. Peones en un juego cruel, pasaron al olvido oficial cuando la Realpolitik franquista hubo de humillarse ante los victoriosos aliados. Tal vez eso fue lo más duro para muchos de ellos: partieron como héroes gloriosos y volvieron casi como clandestinos. Valga este escenario como consideración de las ambiciones vanas a (y por) las que se sacrifican las personas.

España en la Segunda Guerra Mundial

1939

4.IX Franco decreta la neutralidad de España en la Guerra Mundial.

1940

3.VI Franco afirma su identidad de ideas en carta a Hitler
12.VI La neutralidad española se convierte en "no beligerancia".
17.VII Discurso de Franco con tonos antisemitas.
23.X Entrevista Franco-Hitler en Hendaya.

1941

16.I El embajador Von Stohrer presenta un ultimatum a Franco para que entre en la guerra.
12.II.Visita de Franco a Mussolini en Bordighera, Italia.
26.II. Franco asegura a Hitler su amistad y devoción, sin fijar fecha de su intervención en la guerra.
22.VI.....Da comienzo la Operación Barbarrosa: Alemania y sus aliados invaden la URSS.
23.VI. ....Serrano Suñer condena a Rusia, invadida por Alemania. Se inicia la creación de una División Española de Voluntarios (que llegará a conocerse como División Azul).
12.VII a 20.VII. Los efectivos de la División Azul se reunen y transladan al campo de entrenamiento de Grafenwör, donde recibirán la instrucción y equipamientos para convertirse en la div. 250 de la Wermatch.
31.VII.....La división realiza el juramento de fidelidad al Führer.
18.VII. En un discurso, Franco afirma "los aliados han perdido la guerra".
21.VIII...La División Azul abandona Grafenwör para dirigirse al frente ruso.
12.X. La división entra en línea de fuego en el frente del río Wolchow, integrándose en el XVI ejército.
10.XI. al 16.XI. Batalla y cerco de Possad, primera acción de combate de toda la divisón.

1942

I. Batallas de Waldai por las contraofensivas rusas para romper el cerco de Leningrado.
VIII. La división se translada al norte, al frente de Leningrado, para participar en la ofensiva contra dicha ciudad.
XI. Se suspende la ofensiva contra Leningrado por los desarrollos en el frente de Stalingrado.
8.XI. Desembarco norteamericano en la costa norte de Africa.

1943

10.II. Se inicia la batalla de Krassny-Bor, en la que los españoles logran detener la ofensiva rusa de invierno para liberar Leningrado, tras haber cedido 5Km de frente y más de 4000 bajas.
1.X. El gobierno de Franco afirma de nuevo la "neutralidad".
5.X. Ultima acción de guerra de la División 250.
7.X. Se anuncia la retirada de la división. Un contingente de unos 2.000 voluntarios continuara luchando hasta el 15.III.1944 con el nombre de "Legión española de voluntarios".
27.XI. La prensa recibe órdenes de distinguir la lucha de los aliados contra Alemania y la realizada por ésta contra Rusia.

1944

11.V. Franco, en un discurso en Alicante, precisa la distinción entre los aliados.

1945

30.VII. Franco devuelve a Francia al ex-presidente francés Laval, refugiado en España.
11.IX. Se suprime en España la obligatoriedad de saludar brazo en alto.

1946

13.XII. Tras la recomendación de la Conferencia de los Tres Grandes en Postdam, las Naciones Unidas aprueban la retirada de embajadores de España.



El sello del Fénix

por Francisco Calvete .

El Guardián debe escoger entre los PJ a uno que sea joven y viva solo en un apartamento. El prólogo se dirige a él.

Prólogo (Para el PJ)

Miércoles, 9 de Marzo de 1932. Tras un día de trabajo agotador, regresas a casa. Por un momento te reconfortas recordando los titulares de aquel periódico de Salem, el lunes (Papeles 1). Es bonito estar en el candelero.

Subes las escaleras hasta tu apartamento. Habrá que decirle algo al casero: ya está fundida la bombilla de la escalera otra vez.

Metes la llave en la cerradura... ¡y la puerta se abre sin necesidad de girarla!. Es lo último que recuerdas antes de que algo te agarre y sientas como si una montaña de ladrillos se te cayera en la cabeza.

Lo que recuerdas después es más desagradable: dos tipos fornidos, con gabardinas, nudilleras y una automática, sus preguntas de "¿dónde está el sello?", los golpes... Se han llevado el sello del anciano aquel, el dinero en metálico y un par de cosas sin demasiado valor. El apartamento está patas arriba: libros por los suelos con las cubiertas rajadas, el colchón rasgado, la lana fuera, los armarios vaciados...

¿qué demonios querían esos tipos?.



Prólogo (Para el Guardián)

Hace mucho tiempo, a principios del siglo XV, los descendientes de ciertos templarios escapados de la persecución y refugiados en la Orden Teutónica, formaron la llamada Orden del Fénix: habían recibido una extraña revelación y la misión de custodiar al Centinela Del Umbral Que Yace Tras Las Cenizas del Fénix, misión que se remontaba a épocas anteriores a la predicación cristiana, pero relacionada con ella.

Los primeros Cinco Custodios transmitieron la misión a sus herederos designados hasta poco después de la Reforma Protestante, en que la Orden se fragmentó. Los Custodios quedaron reducidos a tres, luego dos y, tras la Unificación de Alemania, sólo quedó Klaus von Rothenburg, caballero austríaco.

Este, conocedor de que uno de los descendientes de un Custodio renegado pretendía apoderarse del Sello del Fénix, y sabiendo que no podría oponerse a sus secuaces por mucho tiempo, emigró a los Estados Unidos y cambió su apellido por el de Rothenmeyer. Construyó una cripta bajo el nuevo panteón familiar (siguiendo los antiguos preceptos de la Orden) y depositó allí al Fénix y a su Centinela. Su hijo primogénito y su nieto, Augustus, mantuvieron el secreto a salvo. Desgraciadamente para Augustus Rothenmeyer, los sectarios descubrieron su paradero y comenzaron el cerco que acabaría con su muerte el 1 de Enero de 1932. Augustus murió sin hijos y sin poder adiestrar un nuevo Custodio. Pero consiguió impedir que los sectarios se hicieran con el Secreto: un conocido suyo, filatélico y anticuario Edward Ghormenghast, fue depositario de su confianza.

Mas también Ghormenghast fue descubierto. Los sectarios lo vigilan desde hace unos días y sospechan que posee las pistas precisas acerca del Secreto. Un par de matones lo siguen a todas partes, informando a su jefe de lo que ven. Su última instrucción ha sido que le vacíen los bolsillos sin llamar la atención: es posible que lleve el Sello encima. Pero los matones, poco sutiles, han escogido para el intento el andén de la estación de Salem. Una mala maniobra, un empujón, y el anciano Ghormenghast ha caído a las vías, justo cuando entraba el tren de Boston.

Pero la arriesgada actuación de un transeúnte le ha salvado la vida. Más aun, le ha permitido conocer a una persona capaz de recibir la pesada carga del Sello y enfrentarse a los "hijos de la iniquidad". Por supuesto, esa persona es un PJ.

A poco de llegar a su chalet ha buscado el Sello, y, junto con una carta, un grabado y el diario de trabajo, lo ha enviado por correo a su salvador.

Justo a tiempo, porque los matones han acabado con él poco después, quemándolo todo para destruir las evidencias y descubriendo que el pájaro (en más de un sentido) había volado.

El problema es que han visto como el filatélico entregaba algo al PJ a la llegada a Boston (un sello de escaso valor como agradecimiento simbólico) y están convencidos de que "sabe algo". Así que planean hacerle una visita...

El Guardián le dice al PJ que se quite 1D6 puntos de vida por la paliza. Le han cogido por sorpresa, dejado inconsciente y atado a una silla amordazado. Tras registrarlo todo e interrogarle se han marchado sin más. Han dicho que volverían. Sus caras eran vulgares, del típico matón barriobajero. El PJ se ha liberado o los vecinos han acudido a ver qué ocurría.

La aventura acaba de comenzar.

Este módulo está más orientado a la aventura y al dinamismo que a la investigación, que es también necesaria. Los jugadores tienen una semana de tiempo para resolver el misterio, y la suya es una carrera contra reloj contra un intrigante personaje y sus matones.

La ambientación es la de los Estados Unidos de principios de años 30, depresiva y dura, y debe procurarse darle un fondo de película de Cine Negro. Los hechos y su localización pueden adaptarse perfectamente a otro lugar y momento histórico, siempre que se respeten los elementos básicos de la trama.

Módulo no oficial para 3-5 jugadores

La Llamada de Cthulhu



Cronología

-Domingo, 6 de Marzo: El PJ va de excursión a Salem y, al regreso, salva a un anciano que se había caído a la vía de morir atropellado. Se llama Ghormenghast y demuestra un gran agradecimiento y curiosidad por el PJ; hablan durante todo el trayecto hasta Boston y el anciano le regala un sello de su colección.

-Lunes, 7 de Marzo: Ghormenghast envía por correo un paquete al PJ que le salvó.

-Martes, 8 de Marzo: Ghormenghast asaltado en su casa y asesinado sin que sus verdugos descubran el paradero del Sello. Incendian el apartamento y deciden interrogar al PJ.

-Miércoles, 9 de Marzo: los periódicos publican el "accidente" de Ghormenghast (Papeles 2); un par de matones sorprenden al PJ en su apartamento y lo registran, tras intentar sonsacarle algo que, evidentemente, desconoce.

-Jueves, 10 de Marzo: el PJ recibe el paquete de Ghormenghast.

-Sábado, 12 de Marzo: el Rabino Aaron Cohen asesinado a puñaladas por los matones.

-Domingo, 13 de Marzo: los periódicos publican el asesinato de Cohen, atribuyéndolo a incontrolados del Ku-Klux-Klan. Los PJ atacados por una pandilla de matones que intenta inutilizarlos.

-Miércoles, 16 de Marzo: por la noche, si los PJ no han resuelto la aventura, los sectarios descubren el escondite del Fénix y el Centinela y profanan el panteón de los Rothenmeyer.

Los PJ pierden su oportunidad. Las noticias del día siguiente mencionan el vandalismo y la destrucción del panteón.

Un curioso regalo

Al día siguiente de la paliza, el PJ recibe, directamente de manos del cartero, un paquete certificado cuyo remitente es Edward Ghormenghast. El paquete contiene una carta (Papeles 3) y un diario de trabajo de 1931-1932 (Papeles 4) con unas tapas gruesas y duras.

El Guardián debe permitir al PJ que acuda a la policía y a un hospital para las primeras curas. La policía recogerá la denuncia y le emplazará para una serie de sesiones de identificación fotográfica (sin éxito). Por ellos puede también enterarse del "accidente" (la policía no lo tiene claro) de Ghormenghast (Papeles 2).

Una tirada de Descubrir (con modificadores positivos) o un examen atento permiten observar que una de las tapas del diário tiene un bulto. Rasgándola se obtiene la amatista tallada con el Sello del Fénix, originariamente engastada en un anillo. Es una delicada pieza del siglo XVI.

Si se rasga la otra tapa se obtiene un grabado en una finísima placa de plata que representa un ángel con una estrella de cinco puntas en una mano y una espada ígnea en la otra. Es una obra de gran finura, con la firma (tirada de Historia del Arte o Historia a la mitad) de Alberto Durero (y con un gran valor tanto artístico como monetario).

El Sello, empleado para lacrar, representa un Ave Fénix renaciendo de sus cenizas, dentro de una orla octogonal rellena de letras hebreas. (Si alguien sabe Hebreo se dará cuenta de que la inscripción no parece tener sentido). Debe esconder una clave.

Los PJ pueden empezar a investigar ahora. A continuación se indican los lugares más probables para su tarea y la información que pueden contener. El Guardián ha de controlar con exactitud el tiempo empleado en las pesquisas.

a) Bibliotecas Públicas y de la Universidad

Por cada vez que un PJ pase su tirada de Buscar Libros en un área de trabajo específica, se obtiene uno de los resultados siguientes:

–a.1. La Orden de los Templarios, al ser disuelta a principios del siglo XIV, perdió sus riquezas y todo su poder, siendo sometidos sus líderes a la persecución en varias naciones, en especial en Francia; a menudo, los antiguos miembros se incorporaron a otras órdenes de caballería. También se habla de una pervivencia a través de sociedades secretas muy enraizadas en el ocultismo. La única mención de la Orden del Fénix especula que podría tratarse de una división de los Rosacruces, y que se duda de su existencia actual.

–a.2. El Ave Fénix está incorporado en diversas mitologías y creencias, tanto cristianas como paganas. Todas ellas tienen en común su visión de la inmolación del Fénix y su resurgimiento-resurrección como un símbolo sacral afín a los ciclos naturales y de renovación. Está conectado con las religiones "celestiales", el fuego, la purificación y la esperanza.

–a.3. El Angel con la Espada Ardiente es un símbolo del custodio o guardián de la entrada al Paraiso Terrenal, del que Adán y Eva fueron desterrados tras el Pecado Original. Es también un símbolo de las milicias celestiales frente a los demonios. A pesar del actual endulzamiento del carácter de este símbolo, su origen está claramente asociado con su papel polivalente de custodio, mensajero y guardián de los designios divinos, perfectamente capaz de emplear su poder sin contemplaciones, trayendo la muerte instantánea a los designados para la misma. En algunos paises de tradición cristiana se emplea como cabecera de las tumbas; en otros se relaciona con los mismos seres a los que se supone que combate, como la otra cara de la misma moneda.

–a.4. La estrella de cinco puntas está fuertemente asociada al ocultismo, la hechicería y la protección frente a los poderes demoníacos o malignos. Su empleo se remonta a épocas remotísimas pre-cristianas y está documentado en varias civilizaciones de creencias distintas pero conformes en su temor a los espíritus tenebrosos. Se conoce su uso por la Masonería como uno de sus símbolos: el Lazo Infinito, el Pentángulo, el Signo de la Perfección.

b) Los archivos de los distintos periódicos

Las pertinentes tiradas de Buscar Libros permiten a los PJ el hallazgo de todos los papeles publicados hasta el momento (estan en las paginas finales de la aventura) :

-La acción heroica del PJ en la Estación de Ferrocarril de Salem, el 6 de Marzo (Papeles 1).

-El trágico accidente de Ghormenghast, muerto en el incendio fortuito de su chalet (Papeles 2: 9 de Marzo).

-El asesinato de Augustus Rothenmeyer en su casa, a manos de unos ladrones (Papeles 5: 2 de Enero de 1932).

-El asesinato del Rabino Aaron Cohen en la noche del Sábado, 12 de Marzo, a manos de ladrones o fanáticos del Ku-Klux-Klan (Papeles 6: 13 de Marzo).

c) Visita al Rabino Aaron Cohen

Localizar a Aaron Cohen costará un poco a los PJ. Una tirada de Idea puede ayudarles para coger la Guía de Teléfonos o un Callejero y buscar las Sinagogas Judías. Hay varias en Boston y pueden optar por llamar o visitarlas. También hay rabinos que atienden comunidades judías desde la ciudad. Al cabo de algunas pesquisas averiguarán que Cohen suele pasar mucho rato en la Sinagoga de Pellinore Rd. Si llaman allí o acuden a preguntar, les enviarán cortésmente a la residencia del rabino, una casita cercana en la bocacalle de Lancelot St.

Cohen se mostrará afectado por la muerte de Ghormenghast, con quien compartía aficiones. Si le muestran el sello hará una impresión en lacre o cera y se la llevará a su estudio, pidiendo a los PJ que esperen. Una hora más tarde regresará diciendo que el



sigilo contenía una clave (hablará de códigos cifrados y otros tecnicismos; en realidad, Cohen es un cabalista y ha tenido que utilizar sus conocimientos secretos: está muy sorprendido con la clave del sello, pero no lo revelará). La clave dice algo así como "Seguir Centinela NDS Altar Fénix". Hará copias de la impresión y las guardará para su colección si los PJ no le exigen lo contrario.

Si le enseñan el grabado, dirá que es una maravilla de gran valor que pertenecía a un amigo de Ghormenghast, un tal Rothenmeyer. Muchos museos se considerarían afortunados de poseer esa pieza. En cuanto a su significado, no añadirá mucho más de lo dicho en a.3 y a.4.

Cohen es un hombre mayor, muy afable y educado, de salud frágil y con mucho trabajo en su comunidad. No puede ayudar en nada más a los PJ. Si éstos le presionan se negará a darles información y les pedirá amablemente que le dejen tranquilo; hay numerosos judíos en las proximidades y no consentirán que nadie moleste a su rabino.

(Nota para el Guardián: los matones apuñalarán a Cohen el sábado 12 por la noche, cuando éste se dirija a su casa desde la sinagoga. Irónicamente, la culpa de su muerte la tendrá uno de sus correligionarios, al asustar a los matones en su afán por proteger al rabino.)

d) Visita a la Mansión Rothenmeyer

La mansión se halla en un barrio de clase media-alta, en las afueras de Boston. En la verja de entrada hay un cartel que anuncia su próxima subasta (en Julio) y da la dirección y el teléfono del bufete de la firma Wilson, Wilson & Carter.

La mansión está deshabitada y sus puertas cerradas con llave. Los PJ pueden intentar forzar alguna entrada para investigar la casa; queda a discreción del Guardián el que tengan o no problemas. La mansión en sí no contiene nada de interés para la aventura: sólo muebles cubiertos con paños y mucho polvo.

e) Visita a la Firma Wilson, Wilson & Carter.

La firma administraba las cuentas de Rothenmeyer. Al no haber herederos van a subastar la propiedad. Si los PJ fingen ser futuros compradores, uno de los empleados les acompañará con las llaves para que vean la mansión (lo mismo que d)). Jonathan Wilson, si le preguntan por las finanzas de Rothenmeyer o sus propiedades (deberán aducir algún motivo plausible o pasar Elocuencia o Crédito), les comentará que la mansión no era suya -debía pagos- y que lo único que la familia posee en propiedad es el Panteón del Cementerio de Hayfield y algunas tumbas alrededor del mismo. Los pocos terrenos que poseían los vendió Augustus Rothenmeyer para pagar algunas piezas de colección, desgraciadamente no aseguradas y robadas por los que le mataron.

Si los PJ le han causado buena impresión (que el Guardián lo juzgue según la actuación) se darán cuenta de que algo viene a la memoria de Wilson (si no, siempre pueden tirar Psicología). Si le preguntan dirá que los Rothenmeyer, aunque excelentes personas -católicos, eso sí-, tenían fama de excéntricos. En el panteón familiar sólo están enterrados Klaus Rothenmeyer, su hijo mayor, y el difunto Augustus: los varones primogénitos. El resto de la familia, mujeres, hijas,... está en las tumbas circundantes.

Curiosa costumbre.





Un mal encuentro (Domingo, 13 de Marzo)

Este capítulo sólo tiene lugar si los PJ han llegado al domingo 13 por la tarde sin resolver la aventura.

Es probable que sepan lo de Cohen y que procuren mantenerse alerta. Pero, hagan lo que hagan, un grupo de matones superior en uno al grupo de PJ que contenga al inicial receptor del sello les atacará con instrucciones de incapacitarlos y, si es posible, despojarles de todas las pistas. El Guardián es libre de organizar la emboscada: un coche que frena repentinamente junto a ellos, una encerrona en un callejón oscuro o a la salida de un bar,... En cualquier caso ha de ser espectacular.

En teoría, los matones no emplearán armas de fuego si los PJ no lo hacen, pero se ensañarán si pueden. Si los PJ han denunciado los eventos anteriores a la policía, un par de agentes de paisano que les seguía discretamente (sólo el domingo, por lo del rabino) intervendrá y asustará a los matones. Si no, al cabo de unos cuantos asaltos, un patrullero alertado por el ruido o los vecinos acudirá y los matones huirán. Es posible que algún PJ quede incapacitado (y algún matón también). La vida es así.

Los matones huirán si sufren un muerto o varios reciben heridas serias, pero no les importará matar a alguno de los PJ.

Este grupo ha sido contratado por un desconocido en los barrios bajos del puerto.

El Panteón

Es aquí donde deben confluir las investigaciones de los PJ (antes del 16 de Marzo por la noche). El Cementerio de Hayfield está a poca distancia de la mansión Rothenmeyer, en un gran parque donde pasea la gente durante el día. El sepulturero no abrirá el panteón sin orden judicial o de la familia (esto último es imposible), y, tal

como están los tiempos, ningún soborno le haría jugarse su empleo. Los PJ tendrán que esperar a la noche si quieren meterse en el panteón. Fuera (y si lo ignoran) una tirada de Descubrir les permitirá advertir que hay varias tumbas de la familia Rothenmeyer o allegados alrededor del Panteón. El sepulturero sí puede decirles lo mismo que Jonathan Wilson sobre la excentricidad de los Rothenmeyer.

(Nota: NO HAY GULES en este cementerio. Solo entierran carcamales de pellejos duros como piedras, malos para masticar.)

El Panteón es un edificio simple que remeda un templete clásico, con la cancela de entrada cerrada por una cadena y un candado herrumbroso de buenas dimensiones. Una tirada de Mecánica o unas buenas tenazas despejarán el camino: no es un cerrojo complicado.

El interior no se corresponde con el exterior: un corto pasillo acaba en un umbral con una puerta de hierro forjado, cerrada por un pestillo, y flanqueado por las estatuas de dos ángeles enfrentados, con espadas ardientes en una mano y estrellas de cinco puntas en la otra.

Las estatuas son idénticas al grabado, excepto por un detalle: la punta de cada estrella apunta hacia abajo en vez de hacia arriba (una tirada de Descubrir si no poseen el grabado o no piden la descripción, será suficiente para advertirlo).

El pestillo se descorre con fúnebres quejidos de metal oxidado y permite acceder al hediondo interior del panteón.

La planta es octogonal, con nichos para ataudes a varias alturas en cada pared menos la de la entrada. Sólo hay tres nichos ocupados: el de Klaus Rothenmeyer, el de Walter Rothenmeyer y el de Augustus. Todos, en distintos estadios de corrosión, ostentan un escudo con una reproducción del Fénix del sigilo, pero sin las letras. (El Guardián ha de describir la escena de la manera más macabra posible, cargando el ambiente de amenaza y hostilidad.)

Si los PJ se encaraman a las estatuas y giran simultáneamente las estrellas para que ambas apunten hacia arriba, se escucha un crujido ominoso y el ataúd del Abuelo Klaus se mueve ligeramente. Al apartarlo (si los PJ miran al interior es hora de que tiren COR, ya que Klaus no fue agradable de ver ni en vida: 0/1), se percibe que la losa donde reposaba es en realidad una trampilla abierta a una cripta.

Los agarraderos para descender están tan viejos y oxidados como todo lo demás, pero aguantan el peso de una persona corriente (aunque nunca se sabe...). El acceso da a una cripta abovedada octogonal, con un altar en el centro y una estatua que le da la espalda y mira hacia poniente. La estatua es de piedra, de talla grosera e inacabada, como si alguien hubiera intentado esculpir un ángel acuclillado cubriéndose con sus propias alas y lo hubiese dejado a la mitad. Sobre el altar descansa una estatuilla de bronce corroído, de cierta antigüedad, que representa un pájaro similar al del sigilo.

Si un PJ coge la estatua del pájaro, muy liviana, un breve chorro de fuego de gran intensidad sale justo de debajo de la misma y la abrasa (quemando posiblemente al PJ con 1D8 puntos de Daño). La estatua tapaba un pequeño agujero con una mezcla química especial.



MAPAS: EL PANTEON Y LA CRIPTA

Panteón
1. -Acceso con los ángeles en el umbral.
2. -Interior del Panteón: el ataúd a) es el de Klaus Rothenmeyer, el c) el de Augustus.
3. -Acceso vertical a la cripta.

Cripta
1. -Estatua del Angel Descarnado.
2. -Altar con el Ave Fénix.
3. -Lugar donde aparece el Portal.

El bronce se derrite y fractura, y permite ver que en el interior de la estatua hay otra, que representa un ave de hierro meteórico, cruce de águila y algo indescriptible, de antiquísima factura, con un cilindro tapado entre las garras.

Dentro del cilindro hay lo que parece un silbato de oro macizo con una inscripción en un alfabeto absolutamente desconocido. Conviene que el Guardián aguarde a que algún PJ, harto de que no ocurra nada más, sople el silbato en la cripta. Entonces suceden varias cosas (aunque la situación subsiguiente puede provocarse en el momento que el Guardián considere más dramático):

Un grupo de matones ataca nuevamente a los PJ en un intento de eliminarlos y hacerse con lo que esconde el panteón. Presionarán hasta tener un muerto y varios heridos, dándose a la fuga entonces (el pellejo vale más que la paga). El cementerio es bastante solitario de noche, y los árboles circundantes apagan bastante el ruido. Los PJ pueden ver durante el ataque un coche en el que apenas se vislumbra una figura que parece aguardar el resultado (bajo ningún concepto podrán los PJ atacar este objetivo: el Guardián ha de apañarse como pueda para evitarlo) y que escapará si las cosas se ponen feas. La escaramuza en el panteón y entre las losas sepulcrales y las lápidas debe orquestarse de manera que la confusión y la angustia predominen.

Mientras, la estatua que estaba delante del altar de la cripta se ha llenado de vetas color rubí, como grietas palpitantes, y en su interior se adivina una criatura ultraterrena que regresa poco a poco a la vida.

En principio, la estatua-cascarón no se quebrará hasta que se haya decidido la escaramuza. Se supone que los PJ han vencido (porque si no están muertos o huyendo frenéticamente entre las tumbas). Ante ellos se despereza, extendiendo lánguidamente las poderosas alas que llegan a ambos extremos de la cripta, un Angel Descarnado de la Noche (descríbase más como una especie de demonio alado). La "cáscara" se convierte en polvo fino como arena. Los PJ sienten que esa cara, sin rasgos, parece sin embargo perforar sus mentes como un bisturí al rojo.

Viaje a lejanas dimensiones

Los PJ tienen varias opciones (si han superado las tiradas de COR):

-Reaccionar violentamente y atacar. El Angel Descarnado huye hacia Poniente y atraviesa la pared como si no existiese. Desgraciadamente, los PJ no pueden hacer lo mismo.

-Huir. Cuando vuelven la cripta está derrumbándose.

-Esperar a ver qué pasa. La criatura no parece hostil.

Si esperan, el Angel Descarnado se vuelve hacia Oriente, atraviesa el altar como si fuese inmaterial y golpea en la pared. Inme-

diatamente aparecen distorsiones, como si la piedra palpitase y se volviera traslúcida. Y, en breves instantes, un umbral se dibuja en la pared, un umbral que da a un paisaje nocturno de olorosa brisa marina y rumor de grandes olas. La criatura lo atraviesa plegando las alas, las extiende al otro lado, se vuelve como si mirase a los PJ, y comienza a volar con un gozoso aleteo.

¿Y ahora, qué?

Los PJ deben atravesar el umbral o, al cabo de unos minutos se solidificará y la cripta empezará a hundirse (con la consiguiente escena de huida apresurada).

Al otro lado, los PJ se encuentran en la cima de un islote de escarpados acantilados, con un mar resonante y bravío, nubes titánicas en la lejanía y un cielo cubierto de estrellas hirientes ¡y cinco lunas! (COR 0/1). Bandadas de seres alados como el que les ha guiado aquí ocultan a veces las lunas con sus alas. El portal, que se abre a la cripta en el lado de poniente, es como un simple monolito al otro lado.

Las nubes entran paulatinamente en ebullición, hasta tomar la forma de un carruaje tirado por gigantescas aves de garras afiladas. El carruaje se acerca al islote entre truenos y relámpagos (se sugiere el empleo de música de Wagner para este épico momento). De su interior desciende un hombre, un gigante hercúleo de larga barba blanca (descríbase el Moisés de Miguel Angel) que extiende sus manos sobre los diminutos PJ, tapando el firmamento.

Quizás no lo sepan, pero es Nodens.

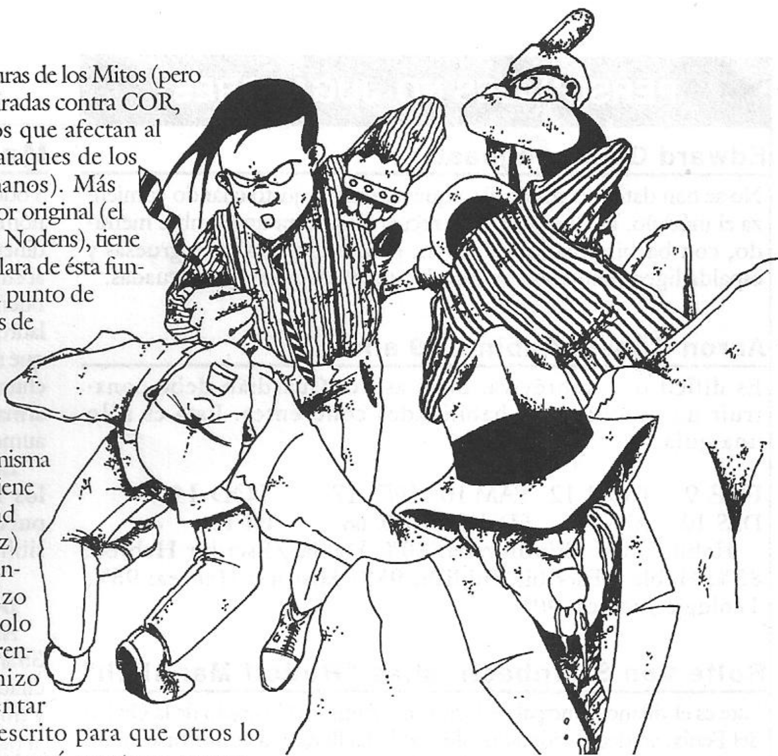
Ni más, ni menos.

Flotando ante los PJ, debajo de cada mano de Nodens, hay dos objetos: un collar del que pende un curioso símbolo (la mano derecha), resplandeciente de poder; y un tubo dorado (la mano izquierda) que gira lentamente y emana un aura sombría, como si su interior estuviese lleno de lava. Los PJ han de escoger.

Epílogo

Escojan lo que escojan, los PJ despiertan en la cripta. La pared de oriente es normal. La estatua vuelve a estar en su posición y no sirve de nada emplear el silbato. Pero el objeto de su elección está con ellos, como recuerdo que confirma lo que acaban de vivir.

El collar es una cadenilla de oro purísimo del que pende un Símbolo Arcano que protege a su portador de ser escogido como objetivo del ataque de las criaturas de los Mitos (pero no le evita las tiradas contra COR, ni los hechizos que afectan al grupo, ni los ataques de los sectarios humanos). Más aun, su portador original (el que lo tomó de Nodens), tiene una intuición clara de ésta función, recibe un punto de Conocimientos de los Mitos (sin perder COR, aunque sí disminuye su máximo de la misma en 1 punto) y tiene una posibilidad (una sola vez) INTx3 de aprender el Hechizo "Hacer Símbolo Arcano". Si aprende este Hechizo puede intentar ponerlo por escrito para que otros lo aprendan, pero será una tarea excepcionalmente ardua ya que incluye conceptos intuidos, no razonados (el Guardián puede aducir que le resulta imposible, u obligarle a realizar una tirada de INT/2 por cada mes dedicado a reflexionar y escribir: al quinto éxito habrá formulado el Hechizo correctamente, con un multiplicador de x1).



El tubo, de oro y marfil, contiene un largo papiro en el idioma natal del poseedor original (el PJ que lo cogió). Contiene los hechizos "Convocar/Atar Byakhee" y "Fabricar Hidromiel Espacial", descritos con gran claridad y en todo detalle, con un multiplicador de INTx5 (motivo por el cual los sectarios estaban interesados). Su lectura da +3 a Mitos y se cobra 1D4 Puntos de COR. Desafortunadamente, el primero que lo lea atraerá inconscientemente (hay unos glifos ocultos en distintos encabezamientos de párrafo) la atención de un Perro de Tíndalos que vendrá por él en 1D2 Semanas +1D6 días (provocando otra aventura).

Aparte de eso, el PJ que escogió el regalo de Nodens sabe que la estatua y el silbato estarán activos dentro de quinientos años. Nodens esperará con un nuevo don para la humanidad, pero, ¿en qué manos caerá?

Mannlich sigue ahí fuera, seguro que quiere venganza.

Quizás sea bueno retomar la tradición de la Orden del Fénix.

Y ¿qué club de investigadores tiene un Angel Descarnado en el vestíbulo?

Aunque parezca sólo una estatua.

Recompensas de COR

-Si los PJ escogieron el Símbolo Arcano, 1D3+2 puntos de COR por cabeza.

-Si escogieron el Tubo de oro y marfil, 1D3 Puntos de COR por cabeza.

-Si sobrevivieron a los matones pero atacaron al Angel Descarnado o desaprovecharon la oportunidad de cruzar el umbral, 1D2 Puntos de COR por cabeza (han impedido que los sectarios triunfen).

-Si permitieron que los sectarios se hicieran con el Secreto del Fénix, bien por no descubrirlo antes del 16 de Marzo por la noche, bien por huir, ninguna recompensa.

-Si tras contactar con el rabino Cohen, éste es asesinado, -1 Punto de COR por cabeza.

Como puede verse, el final óptimo de la aventura es descubrir el Panteón y su secreto antes del Sábado 12 de Marzo.

PERSONAJES NO JUGADORES

Edward Ghormenghast

No se dan datos acerca de él ya que ha muerto justo cuando comienza el módulo. El PJ que le salvó recuerda que era un hombre menudo, con barbita blanca de chivo, gafas redondas muy gruesas y espalda ligeramente encorvada. Vestía ropas raídas y anticuadas.

Aaron Cohen, Rabino, 69 años

Es difícil que sobreviva. Si es así, el Guardián debe construir un conjunto de habilidades coherentes. Esta es sólo una guía.

FUE 9 CON 12 TAM 10 INT 17 POD 14
DES 10 APA 11 EDU 21 COR 68 Pvi 10

Habilidades: Criptografía: 80%; Hablar/Escribir Hebreo: 85%; Hablar/Escribir Yiddish: 95%; Historia Hebrea: 95%; Teología Judaica: 90%.

Rolfe von Steinbach, alias "Rudolf Mannlich"

Este es el villano principal de la historia. Antiguo Custodio de la Orden del Fenix, su dedicación al ocultismo le ha llevado a convertirse en un ser depravado y abyecto, obsesionado con obtener todo el poder posible a través de las entidades de los Mitos. Ha triunfado parcialmente en su propósito: ritos aberrantes e indescriptibles, con sacrificios rituales y prácticas de la más extremada perversión le han permitido sobrevivir durante más de 170 años. Conoce varios hechizos, pero ansía más poder. Será la Némesis de los PJ si le derrotan en esta aventura. Afortunadamente para ellos, Steinbach es tremendamente cobarde y teme poner en peligro una vida que tanto esfuerzo le cuesta mantener. No se arriesgará, empleando a sus matones para hostigar a los PJ en vez de utilizar sus hechizos.

No se dan sus estadísticas puesto que los PJ apenas le llegarán a ver.

Al menos en esta ocasión.

Matones.

Todos son criminales de baja estofa o desempleados por la crisis económica, resentidos, hambrientos, desesperados, y dispuestos a todo por dinero. Si son capturados sólo pueden mencionar a un extranjero de acento raro que se llama Manly o algo así, que les contrató por una buena suma. El Guardián debe dar a alguno de ellos habilidades de ladrón revientapisos. En cuanto al armamento y el número, debe hacer que sea proporcional al potencial y número de los PJ. En principio, esta chusma está armada con navajas, bates, nudilleras y similares, y una o dos armas de fuego. Si los PJ van de comandos por la vida será preciso aumentar su potencia de tiro y su número.

En el primer asalto (el 13 de Marzo) hay un matón más que los PJ agredidos; en el segundo, en el Panteón, el Guardián puede hacer que los doblen en número, siempre que no imposibilite la victoria de los PJ.

Bonificador de Daño: +1D4

Armas: Puñetazo: 60% (1D3+1D4; con nudilleras, +1); Navaja: 35% (1D4+1D4); Porra: 35% (1D6+1D4). Si los PJ van pertrechados con armas de fuego, alguno de los matones llevará pistola y uno portará una escopeta del .12 (4D6/2D6/1D6) en el asalto al panteón. Para ese caso: Pistola: 25% (usualmente una automática o revolver del .38/9mm y daño = 1D10) y Escopeta: 35%.

	FUE	CON	TAM	DES	POD	PVi
Matón 1	13	15	15	16	12	15
Matón 2	12	14	14	10	11	14
Matón 3	12	17	17	12	9	17
Matón 4	13	12	12	11	10	12
Matón 5	12	11	15	11	11	13
Matón 6	14	12	12	8	15	12

Reutilizar si hacen falta más.

Angel Descarnado de la Noche

Utilícense los datos del Manual. De todas formas, no atacará a los PJ.

PAPELES 3: LA CARTA

Boston, 7 de Marzo de 1932

Querido amigo:

Sin duda le sorprenden este paquete y esta carta. Al fin y al cabo sólo me conoce desde ayer, y gracias a su presta intervención. Ante todo, quiero repetirle mi agradecimiento, pero he de avisarle que no fue un mareo típico de anciano lo que me hizo caer a la vía. Fui empujado, no sé si apropósito o por accidente. Quien lo hizo buscaba los materiales que le adjunto.

Este último año he dedicado gran parte de mis esfuerzos a la investigación de un extraño secreto que está conectado con los templarios y una sociedad misteriosa denominada "La Orden del Fénix". No le aburriré con pesados detalles históricos y especulaciones, le basta con saber que los Custodios de la Orden, mucho me temo que ahora extinta, guardaban celosamente un secreto que sólo puede descubrirse a través de lo que le envío. Desgraciadamente no soy el único al tanto de estos hechos: un hombre malvado, que ya ha asesinado antes, persigue el secreto para apropiarse de él. Es un ser obstinado en la iniquidad, que no duda en emplear los medios más perversos para obtener sus fines. Sé que va a intentar algo más serio contra mí y no quiero que encuentre esta herencia. Nuestra conversación en el tren y la magnanimidad de su gesto me convenció de entregarle mi confianza. Por favor, no deje que caiga en malas manos. Y tenga cuidado.

Si puedo, acudiré a verle cuanto antes, pero temo por mi vida.

Suyo, nuevamente agradecido

Edward Ghormenghast

PAPELES 4: EL DIARIO

Leer el diario cuesta 1D3+2 horas; la letra es pequeña y apretada, pero clara. La primera parte del diario de trabajo hace referencia a investigaciones, pruebas y comprobaciones realizadas por Ghormenghast como anticuario y filatélico. No son relevantes para la aventura, aunque el Guardián puede utilizar alguna referencia como pista falsa o para conectar el módulo con otras aventuras. Un Anticuario encontrará estos prolijos comentarios muy interesantes, pero nada más.

La segunda parte narra como Ghormenghast recibe la confianza de Rothenmeyer, un antiguo amigo, y empieza a investigar los detalles referentes a la Orden del Fénix. El Guardián puede entregar los siguientes extractos a los PJ:

5 de Septiembre de 1930

Augustus me ha hecho una sorprendente revelación: desciende de una familia entregada a la perpetuación de una antiquísima Orden de Caballería, supuestamente conectada con los Templarios. Me ha enseñado el Sello y numerosos documentos de su abuelo que lo confirman: ¡algunos datan del siglo XVI!

15 de Octubre de 1931

He estudiado los documentos y contienen una historia increíble. Al parecer, los sucesores de ciertos templarios, refugiados en la Orden Teutónica tras la disolución de su Orden, habrían fundado una especie de sociedad dedicada a la custodia de un artefacto sagrado, una reliquia milagrosa de gran poder que podía ser empleada erróneamente por los descreídos y los ambiciosos Maestres. Sus miembros se autodenominaron Los Cinco Custodios del Sello y transmitieron su secreto a los sucesores elegidos, siempre cinco, siempre varones de fortaleza y piedad reconocidas. En el siglo XVI la Orden se rompió a causa de la Reforma Protestante, y los Custodios se redujeron. Por lo visto, en el siglo pasado sólo quedaban el abuelo de Augustus y alguien llamado Steinbach.

27 de Noviembre de 1931

El grabado de Durero parece tener una gran importancia para el abuelo de Augustus, según he leído en una carta-testamento para el siguiente Custodio. En esa misma carta menciona la existencia de un renegado de la Orden que busca apropiarse del secreto y guardarlo para sí, en vez de beneficiar al mundo en la perpetua contienda contra las tinieblas de la maldad.

26 de Diciembre de 1931

Augustus me ha entregado discretamente el Sello y el Grabado. Ambos son piezas exquisitas, de gran valor para un coleccionista. Sin embargo, creo que Augustus tiene miedo de algo. Su obsesión por no haber adiestrado a un Custodio le está volviendo loco, y sé que piensa que soy viejo para una carga semejante. Me ha dicho que el tiempo está próximo, pero ignoro qué quiere decir. Me preocupa su estado de ánimo.

2 de Enero de 1932

Han asesinado a Augustus. Quienes lo hicieron buscaban los documentos de la Orden, porque han desaparecido todos excepto los que yo estudiaba. Ahora entiendo sus temores.

12 de Febrero de 1932

Me ha visitado un extraño personaje llamado Rudolf Mannlich. Sospecha que tengo el Sello y me ha sondeado cautelosamente, so pretexto de adquirir parte de mi colección. He fingido senilidad, pero parece un hombre peligroso y tremendamente perspicaz. Y ni siquiera sé qué hacer. Augustus tenía razón: soy ya viejo para enfrentarme a esto.

2 de Marzo de 1932

He observado que me vigilan. Mannlich debe sospechar de mí, con razón. Por los escasos documentos que he salvado para estudiar deduzco que el secreto está escondido en algún lugar que sólo Klaus Rothenmeyer conocía, ¿pero dónde? Y, de todos modos, si lo descubriese, ¿cómo hacer frente a Mannlich y sus secuaces? La policía no me creería.

Pero estoy cerca, sé que el secreto tiene que ver con la leyenda del Ave Fénix. Para estar más seguro debo descifrar la inscripción. Sé cuáles son los valores de las letras, pero me es imposible entender el código; quizás Aaron Cohen, mi viejo amigo, lo sepa. Los rabinos judíos tienen a veces sorprendentes conocimientos.



PAPELES 1

Salem, 7 de Marzo: Ayer, la actuación de un heroico ciudadano (nombre y edad del PJ) salvó al anciano Edward Ghormenghast, 72, de una muerte espantosa al sacarlo de debajo mismo del tren de Boston, ya que el anciano, presa de un mareo repentino, había caído a las vías justo mientras el tren hacía su entrada en el andén donde ambos esperaban. Testigos presenciales aseguran que el joven (nombre del PJ) reaccionó con increíble presencia de ánimo y sin dudarlo arriesgó su vida. Otros, en cambio, señalaron que no debería permitirse que los ancianos caminen sin la debida atención por lugares peligrosos y que el Estado debería crear nuevos empleos a este fin.

PAPELES 2

Boston, 9 de Marzo: El prestigioso filatélico bostoniano, Edward Ghormenghast, 72, pereció ayer en el terrible incendio que destruyó su casa y su renombrada colección de sellos y documentos, valorados en varios miles de dólares. Según opinan los vecinos del 223 de Edmonton Terrace, el anciano filatélico debió dormirse con la chimenea encendida, y cuando una brasa produjo el incendio fue demasiado tarde. "Se veía venir algo así" -aseguró uno de los vecinos. El pasado día 6, Ghormenghast había sufrido un accidente, siendo casi atropellado por el tren a causa de su predisposición a los mareos. La perdida humana es dolorosa, al igual que la pérdida material. El entierro tendrá lugar en el Cementerio de Kippbolton, el próximo viernes 11.

PAPELES 5

Boston, 2 de Enero de 1932: Augustus Rothenmeyer, 65, coleccionista de obras de arte y documentos antiguos, y vecino de Berkley Place, no podrá disfrutar del nuevo año: fue brutalmente asesinado ayer por unos asaltantes que desvalijaron su casa. Mr. Rothenmeyer vivía solo y los vecinos estaban ausentes, por lo que nadie acudió en su ayuda. Es deplorable que existan seres vandálicos que mancillen incluso estas fechas navideñas. La policía ha abierto una investigación y pide a todos los ciudadanos que tengan alguna noticia que colaboren.
El entierro de Mr. Rothenmeyer tendrá lugar el próximo 4 de Enero, frente al panteón familiar del Cementerio de Hayfield.

PAPELES 6

Boston, 13 de Marzo: El Rabino Aaron Cohen fue asesinado ayer por la noche, cuando regresaba a su casa desde la Sinagoga de 15, Pellinore Road. Testigos presenciales afirman que un coche se detuvo a su lado y salieron de él dos hombres con gabardinas y sombreros; tras una breve disputa que atrajo la atención de varios de los discípulos de Mr. Cohen, que acudieron a ayudarle, uno de los hombres apuñaló salvajemente al rabino y se dio a la fuga con sus compañeros. Se sospecha de un acto fanático del Ku-Klux-Klan. El coche empleado por el asesino y sus cómplices fue descubierto, abandonado, en las cercanías del Puerto Viejo. Mr. Cohen ingresó cadáver en el hospital a pesar de los esfuerzos de los que le atendieron. Su comunidad, apenada, llora su muerte y exige de la policía una acción inmediata: Mr. Cohen era muy querido en el vecindario y disfrutaba de prestigio entre las autoridades académicas de Harvard como paleógrafo.

Quien roba a un Ladrón...

por Antonio Sanz.

El master elegirá, entre los PJs, a la "víctima" de la confusión que dará pie a tan desquiciante aventura. Por el tipo de ambiente en que se van a mover lo ideal sería un Ladrón (si hay más de uno, le tocará cargar con el muerto al que tenga más Presencia). Es importante que el master equilibre el tiempo que pasa con éste y con el resto de los PJs, ya que puede resultar aburrido para éstos. El elegido será, prácticamente, el protagonista de la aventura.

CAPITULO 1:

Llegada a la tierra prometida.

Los PJs, después de un largo vagabundeo (por la razón que sea), llegan a la ciudad de Alaraz, una próspera y bonita comunidad costera (la localización exacta se deja a elección del master). Alaraz es grande (40-50 mil habitantes), muy bien comunicada terrestre y marítimamente con otras ciudades. Sus principales productos de exportación son las telas (excelentes) y el elizán, licor que se caracteriza por ser muy dulce, pero muy fuerte a la vez. Está considerado como un afrodisíaco, razón por la que resulta muy solicitado entre los cortesanos. Este licor es CARO (en mi mundo, un campesino gana tres monedas de oro al año y este licor cuesta una moneda de oro la botella de medio litro). Los comercios denotan gran actividad y el dinero se mueve en abundancia.

Lógicamente, tanta riqueza hará que los ojos del ladrón, pícaro o cualquier PJ con amor hacia el dinero ajeno, se pongan a hacer chiribitas. Pues bien, querido master, vamos a darle la oportunidad de que nade en dinero, porque quien roba a un ladrón...

Una inevitable confusión hará que los PJs se metan de lleno en una desenfrenada carrera por el control de los bajos fondos de Alaraz, próspera ciudad costera. No deberían dejar pasar esta magnífica oportunidad de conseguir poder y grandes riquezas (aunque también supondrá una magnífica oportunidad para acabar con el cuello rebanado).

El módulo, en su planteamiento, no es muy complicado. Sin embargo puede convertirse, de hecho lo hará, en una tortuosa sucesión de trampas, asesinatos, conspiraciones, intrigas y traiciones que harán que los jugadores, y el master, tengan que exprimir sus maquiavélicos cerebros (¿?) para salir con bien de la aventura.

Módulo para 4-6 PJs, niveles 3 a 6.

ROLEMASTER

Al llegar a la ciudad, los PJs se darán cuenta con facilidad de que todo el mundo mira al "elegido" con una mezcla de respeto y temor, y que lo tratan de "señor". Como es de suponer, los PJs querrán instalarse en una buena posada, los ciudadanos les recomendarán "Las Siete Estrellas".

La posada es un bonito edificio de dos pisos, muy espacioso y bien decorado, con un gran dibujo de la Osa Mayor en el techo. La dueña, Irdana, es una mujer madura, aunque todavía atractiva. "Excelente" adivinadora, con predilección hacia las estrellas, les leerá el futuro a los PJs si así lo desean (Irdana no tiene ni idea de adivinar el futuro, así que aprovecha para inventarte cualquier futuro curioso, que puede cumplirse o no). Irdana, al verlos, se alegrará y encargará las mejores habitaciones y lo mejor para "el señor Harum y sus amigos". Se dirigirá al PJ escogido y le agradecerá que "haya olvidado aquel desgraciado incidente" (no dirá nada más) y que no le piensa cobrar una moneda por el alojamiento. Si necesitan algo, no tienen más que pedirlo.

Al poco rato, un hombre bajito y canoso preguntará por el señor Harum (ahora, en estos momentos, el PJ) y le felicitará por haber llegado tan pronto de su viaje de negocios por toda la costa. Irdana lo llamará Manus y parece ser el secretario del ínclito señor Harum. Manus insistirá en que vuelva a su casa, ya que tiene muchas cosas que contarle y, además, Ceraida está ansiosa por volver a verle...

CAPITULO 2:

Como ser noble y no morir en el intento.

En este momento el PJ estará confuso, a cuadros. Pero es de esperar que reaccione rápidamente y no suelte muchas incoherencias tipo ¿Quién soy?, ¿Dónde vivo? y piense que esta podría ser una excelente oportunidad para obtener algo (hay gente con un olfato especial para los "negocios"). Manus creerá que el señor está cansado y lo conducirá hasta su casa.



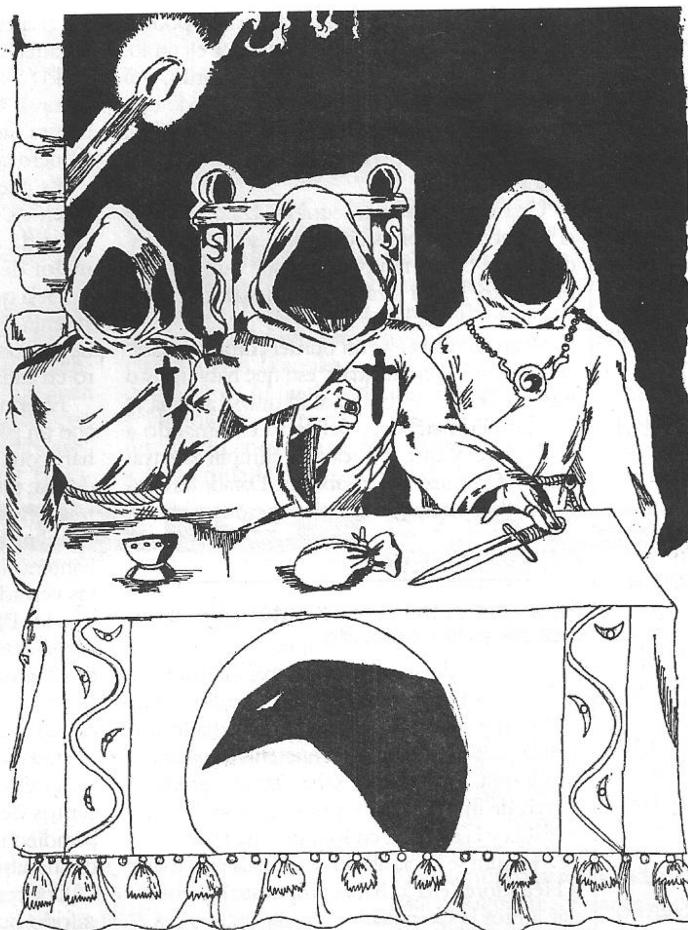
Harum vive bien, muy bien. El ser un noble en Alaraz da para muchos gastos y Harum tiene un palacete de dos pisos enorme. La casa está lujosísimamente decorada (telas, cuadros, esculturas...), pero lo que posiblemente llame más la atención sea un retrato del señor Harum con unos ropajes señoriales. Cosa curiosa: el tal Harum y el PJ son IGUALES.

La historia verdadera.

El señor Harum es un noble de Alaraz que está de viaje por un largo espacio de tiempo. Además de ser noble, en sus "ratos libres" es uno de los consejeros que forman la Cofradía de los Ladrones (dinero mucho, pero nobleza nada). Harum, que está de viaje de negocios (legales e ilegales) por la costa, aún tardará un par de semanas en regresar. El PJ y Harum son exactamente iguales, como dos gotas de agua, cosa que puede dar lugar (ya han comenzado) a una bonita serie de malentendidos, ¿no?...

Por el camino, Manus informará al PJ que su pronta llegada ha sido de lo más oportuna (aún le faltaba una semana de viaje), ya que Heliodore, el presidente de la Cofradía de los Ladrones, falleció anteayer en un "desgraciado accidente" (se comió un venado "en mal estado"). De modo que la presidencia está vacante, por lo que es una excelente oportunidad de llegar a la cima de la Cofradía.

Al llegar a los aposentos de Ceraida, Manus se despedirá ("Que lo pase bien, mi señor. La cena es a las nueve en punto"). Los aposentos de Ceraida son lujosísimos, con decoración de varios países y de varias cifras en monedas de oro. Pero este alarde de decoración es fácilmente eclipsado por una belleza de ojos azules como el cielo, piel aceitunada y melena negro azabache. Ceraida, con movimientos sinuosos, se acerca al PJ y le da un beso, preguntándole si le ha traído aquel perfume de Orán. Como es natural, Ceraida se da cuenta al instante de que el PJ no es Harum (intuición femenina y otras cosas...). Se quedará asombrada, murmurará y dará vueltas pensativa durante algo así como un minuto. Luego mirará fijamente al PJ y le propondrá lo siguiente: como él no logrará fingir ser Harum durante mucho tiempo más, ella le ayudará. Además, el PJ (Harum) tiene una magnífica oportunidad de convertirse en el presidente de la Cofradía, lo que prácticamente supondría controlar todos los bajos fondos de la ciudad. A cambio de su asesoramiento, el PJ deberá dispensarle una contraprestación económica y llevarla lejos de esta "maldita" ciudad. Está harta de tanto Harum, tanta rutina y a ella le gustaría ver mundo.



Después de largo rato (al PJ no le quedará otra opción que aceptar el trato, ya que sin Ceraida nunca lograría hacerse pasar por Harum e incluso acabaría siendo delatado por ésta) bajarán a cenar. A partir de ese momento, Ceraida no se separará del PJ, siendo su indispensable "agenda de nombres y direcciones". Es un buen momento para uno de los típicos golpes del tipo: "¿Pato a la naranja? ¿Pero usted no odiaba el pato a la naranja?".

Durante la cena no ocurrirá nada especial salvo un intento de envenenamiento (sí, no se considera muy excepcional un intento de envenenamiento). ¿Qué tal esa percepción de venenos, querido PJ?. (Maniobra difícil, veneno circulatorio de nivel 8. En el postre). Ello dejará claro que el señor Harum no tiene un "club de fans" muy agradable, por lo que mejor sería que se buscara algo de protección (¿Qué tal el resto de los PJs, que estarán ya muertos de asco a estas horas?. Puedes preparar algún encuentro curioso en "Las Siete Estrellas", para que se entretengan).

CAPITULO 3:

Visita a casa de un amigo.

Una vez reclutados los guardaespaldas, Ceraida comunicará que hay una reunión extraordinaria en la Casa de los Ladrones a medianoche, para tratar el tema de la presidencia.

La Casa es un almacén de dos pisos. La planta baja hace funciones de sala de entrenamiento y el piso de arriba sala de reuniones y almacén de botines. Las mazmorras, en el sótano. Que Ceraida sepa, hay dos pasadizos secretos: uno en la sala de reuniones, que va a parar a una fuente en el centro de la ciudad, y otro en las mazmorras, que da al puerto.

En la reunión propiamente dicha solo pueden entrar los seis Señores. Ceraida le contará lo que sabe del resto de Señores (Para más información, ver fichas).

- Dilzem: El más peligroso. Se encarga con mano de hierro de extorsiones y secuestros y es el más directo rival de "Harum" por la presidencia.
- Sisheld: Inofensivo. Es el títere de Dilzem, y hace todo lo que él dice. Controla las apuestas y se dice que tiene debilidad por las mujeres.
- Oromuz: Es un gordo seboso, con una gran sonrisa, sin escrúpulo alguno. Controla los préstamos y es muy, muy, muy codicioso. Era la mano derecha de Heliodore.
- Darade: Bajito, con cara de rata. Es muy astuto. Controla los robos callejeros y los mendigos. Posee una extensa red de información.
- Izalda: Bella y fría, controla los prostíbulos de la ciudad. Se rumorea que era la amante de Heliodore.
- Harum: Controla el contrabando (por si no lo sabía).

Entre los seis, sólo dos tienen autoridad y posibilidades de ser el nuevo presidente: Dilzem y Harum (el PJ). Todo el mundo lo sabe, y los movimientos para ganar poder comienzan. En un principio, Sisheld y Dilzem están juntos, mientras que Oromuz y Darade quieren sacar una buena tajada con el asunto y, curiosamente, Izalda parece estar con Harum.

Al comenzar la reunión, se guardará un minuto de silencio por la muerte de Heliodore y se comenzará con asuntos de menor importancia: cambios de contraseña, sobornos, chantajes, y algún que otro asesinato. Será Dilzem el que ponga sobre la mesa el tema a debatir: ¿Quién va a ser el nuevo presidente?. Ante esta pregunta, Darade propondrá una presentación de candidatos, y una posterior votación. Candidatos presentados: Dilzem y el PJ (si no lo hace, Izalda,que "casualmente" se ha sentado al lado de él, le dirigirá una mirada furibunda y le susurrará que lo haga). Votaciones: dos a favor de Dilzem, dos a favor del PJ y dos neutrales. Ante esa perspectiva, Dilzem desconvoca la reunión hasta dentro de dos días a esa misma hora, "para que todos tengamos tiempo de aclarar nuestras ideas".

RELACIONES ENTRE LOS SEÑORES.

- ¿Qué relación tienen con Dilzem?

Sisheld	Es su "bwana".
Oromuz	Buen candidato, pero desconfía.
Darade	Mal, demasiado ambicioso.
Izalda	Fatal, hace poco casi mata a golpes a una de sus chicas.
Harum	A muerte.

- ¿Qué relación tienen con Sisheld?

Dilzem	Un pelele. Util por lo que controla, y manejable.
Oromuz	Un simple títere sin voluntad alguna.
Darade	Podría ser más listo de lo que parece...
Izalda	Carta sorpresa. Visita mucho sus burdeles.
Harum	Muy útil, pero muy inaccesible.

- ¿Qué relación tienen con Oromuz?

Dilzem	Gordo ambicioso. Prescindible.
Sisheld	Buen "trabajador". Posible salida si cayera Dilzem.
Darade	Amistoso, pero falso. Demasiado ambicioso.
Izalda	Gordo repugnante. Muy peligroso.
Harum	Util, pero confía más en el dinero que en otra cosa.

- ¿Qué relación tienen con Darade?

Dilzem	Extremadamente peligroso. Astuto como una rata.
Sisheld	Un viejo tonto.
Oromuz	Confía en él, lo ve como casi un amigo (pobrecillo...).
Izalda	No tiene ni un pelo de tonto.
Harum	Poco manejable, demasiado listo.

- ¿Qué relación tienen con Izalda?

Dilzem	Furia por no conseguirla. Quiere verla humillada.
Sisheld	Una mujer muy interesante. Intenta llevarse bien con ella
Oromuz	La furcia de Heliodore. Sin ninguna importancia.
Darade	Sabe lo que trama. Se arrimará a ella como si fuera un árbol que diera mucha sombra.
Harum	Sospecha. No sabe por qué confía en él.

- ¿Qué relación tienen con Harum?

Dilzem	Odio.
Sisheld	En menor medida, odio.
Oromuz	Muy poco codicioso, despilfarrador.
Darade	Herramienta.
Izalda	Lo mejor entre lo malo.

Mientras tanto, los PJs guardaespaldas podrán oir algún que otro rumor, como por ejemplo: "Esta vez Dilzem será presidente", "Harum está un poco raro, ¿no?", "La rata de Darade está tramando algo, seguro", "Dicen que Heliodore no está muerto...", "Ahora tendrá que haber un Señor más...".

Una vez acabada la reunión, Izalda invitará al PJ a acercarse por su casa, para seguir hablando de ese "trato tan provechoso" que le había propuesto. Mejor será que el resto de los PJs no se separen de él.

Ya en su mansión (un burdel como no habían visto los PJs en su vida, y eso que habrán visto muchos) Izalda le contará al PJ que su asesina ya ha cumplido su parte del trato eliminando a Heliodore, y que le toca a él cumplir la suya: matar a Oromuz. Izalda sabe que Darade les apoyará a ellos, desequilibrando la votación a su favor.

COSAS NUEVAS

Para que el master se entere de lo que se está cociendo

- Izalda (una de sus asesinas) ha matado (supuestamente) a Heliodore, aunque en realidad éste está vivo y coleando, y se ha compinchado con Izalda para hacer que la competencia se elimine una a otra. Esto sólo lo sabe Darade, gracias a su red de informadores, por lo que se arrimará a Izalda y la apoyará en lo que haga falta.

- Harum se había aliado con Izalda para matar a Heliodore (ella lo había propuesto), y gobernar juntos la Cofradía.

- Oromuz, aun siendo la mano derecha de Heliodore, no sabe nada de este asunto (Heliodore lo considera muy ambicioso y, por tanto, prescindible) por lo que se pondrá de parte de Dilzem, ya que le parece el candidato con más posibilidades.

- Dilzem, siendo muy directo, se va a tomar la cosa muy a pecho y va a ir al grano: sabe quién a votado a quién, y qué personas deben sufrir un "accidente". Además, tiene sobornado a Manus, el criado de Harum, por lo que sabrá todos los movimientos de éste. Esa misma noche, cuando los PJs vuelvan de casa de Izalda, les tenderá una emboscada con asesinos contratados (él no se arriesgará).

- Sisheld, que siempre hace lo que le dice Dilzem, está más perdido que un elfo en un campo de fútbol de trolls, por lo que sería una excelente cabeza de turco.

CAPITULO 4:

¿Apetece un "killer" en vivo?

Y aquí comienza la loca carrera por la presidencia (solo que la campaña política es un tanto "peculiar"). Los PJs van a tener que soportar MUCHOS intentos de asesinato (la emboscada de ayer solo era el aperitivo). Al llegar a casa, una tarántula en la cama, y por la mañana, un desayuno envenenado (cortesía de Oromuz y Manus, respectivamente). Otros intentos de asesinato: un piano contra Sisheld, un asesino contra Izalda, y un arquero contra Dilzem. Todos han fallado.

Es cuestión de tiempo que alguno de los intentos de asesinato tenga éxito, por lo que Ceraida aconsejará atacar cuanto antes (la mejor defensa...).

Deja que los días pasen lentos, interminables. Intenta hacer la atmósfera claustrofóbica y paranoica, con un asesino en cada sombra, un arquero en cada ventana y veneno en cada comida.

El primer día, Oromuz obsequiará a los PJs con un par de arqueros, mientras que Sisheld lo hará con una carreta a toda velocidad. El segundo día, será un ramo de rosas con avispas venenosas (nivel 8 respiratorio, cada picotazo suma dos al nivel) y una pantera (¿una pantera?, sí, una pantera) en la habitación del PJ (con las puertas cerradas, y lo mismo las ventanas). Si con esto los PJs no desconfían de Manus (¿Cómo se metió esa pantera en la habitación?), será el propio Manus el que confiese su culpabilidad por temor a que se entere su "Señor Harum" por otros medios y tome represalias contra él. Pedirá piedad a cambio de información, ya que conoce la existencia de un pasadizo secreto a los aposentos de Dilzem. El uso que hagan de este pasadizo no tiene importancia (oye... ¿No tendrá hambre la pantera?).

Con respecto a los otros señores, también han sufrido otros intentos de asesinato, pero todos han fallado (excepto si los PJs han liquidado a Oromuz). Si no lo han hecho, Heliodore lo asesinará, ya que su muerte es necesaria para desequilibrar la balanza.

CAPITULO 5: Reservoir Dogs.

En la reunión, sólo habrá una baja (Oromuz), por lo que se debería de poder hacer una votación decisiva, pero, curiosamente, Izalda votará en blanco por lo que la votación será: Dilzem 2, "Harum" 2 (Darade votará por él) y un blanco (con esto, Izalda espera provocar a Dilzem para que mate a alguien). Furioso, dará un descanso de diez minutos, tras el cual se hará una votación decisiva, en voz alta y sin posibilidad de nulo.

En este descanso, aprovechando la confusión (las luces se apagarán un momento) Heliodore matará a Sisheld y Dilzem estrangulará a Darade (o mejor, le partirá el cuello). Con esto, la votación queda reducida a tres votos. Dilzem votará por él y lo mismo debería hacer el PJ (votar por sí mismo, se entiende). Izalda, con cara de chiste, dirá: "Voto por Heliodore". En ese momento, éste hará acto de presencia, les contará su magnífico plan en breves palabras y ordenará "retirarlos". Mientras tanto, fuerzas

combinadas de asesinos de Heliodore y guardias de Izalda están atacando a las guardias de los otros Señores (incluidos los PJs). Lo mejor que podrían hacer sería escaquearse e ir hasta la salida del pasadizo (o eso sugerirá Ceraida, si a nadie se le ocurre). Dilzem y el PJ, entretanto, deberían haber firmado una tregua rápida, ya que son el blanco común de asesinos entrenados (dos por cabeza). Que se las apañen como puedan.

En el momento que los dos fugitivos se reunan con el resto de PJs (si llegan a hacerlo), Dilzem, que está furioso y clama venganza, propondrá a los PJs que se encarguen de Izalda. Mientras, él lo hará de Heliodore. Después, se podrán disputar "pacíficamente" el control de la cofradía. Para evitar tentaciones, Ceraida recordará al PJ su "promesa", así como que el auténtico Harum llegará a la ciudad la semana que viene.

CAPITULO 6: Revenge

En breves líneas: Dilzem no conseguirá acabar con Heliodore y fenecerá en sus manos. Los PJs lo tienen algo difícil con Izalda (algunas de sus "chicas" son buenas asesinas) pero si consiguen capturarla llorará, gemirá, pedirá perdón, "Harum, yo siempre he estado contigo" y si todo esto no funciona, intentará matarlo (kamikaze sentido de la vida, por cierto). Al final, todo queda entre el PJ y Heliodore. Ceraida le dirá que no vaya, que no lo conseguirá, que se vaya con ella a otra ciudad, con todo el oro de Harum.

A partir de aquí se ofrecen varios finales:

- El PJ acaba con Heliodore. Se convertirá en el presidente de la Cofradía de los Ladrones (hasta que aparezca el verdadero Harum), pero perderá a Ceraida, que desaparecerá de la ciudad.
- El PJ pierde con Heliodore. Antes de dar el "golpe de gracia", Ceraida se interpondrá y morirá en su lugar. El PJ, furioso, acabará con Heliodore (ver final 1).
- El PJ se va de la ciudad con Ceraida y el oro (Harum tiene unas 20.000 en monedas y gemas, fácilmente transportable).

De todas formas, pase lo que pase, la vida en Alaraz seguirá siendo igual de agradable que siempre, y durante un tiempo, tal vez algo más segura.

DRAMATIS PERSONAE

- Irdana (Astróloga Nivel 3)

Cuarentona, pero aún atractiva, dueña de "Las Siete Estrellas". El "accidente" que lamenta es un intento de asesinato contra Harum ocurrido en su posada.

- Manus (Burglar de nivel 4)

Bajito, canoso, con aire servicial. Buen secretario, pero una rata traidora y cobarde.

- Ceraida (Dancer de nivel 4)

CO	AG	SD	ME	RE	FU	PR	EM	IN	RA	SU
81	96	82	58	80	82	98	71	83	88	95

Habilidades: Percepción +49, Bailar +62, Seducción +50, PV 55, Apariencia 100, Martial Arts 1(60) 2(50) 3(40), Martial Arts Sw. 1(40) 2(30), Adrenal defense +25, Adrenal moves (todos) +30, stalk&Hide +25, Subduing +35, acrobacias +60.

Amante de Harum, está hasta el moño de éste. Muy inteligente. Quiere irse de esta ciudad, que la aburre mortalmente, y lo hará con cualquiera que se preste a llevarla.

- Heliodore (Ladrón 1-6, Nightblade 8-8. Nivel 8)

CO	AG	SD	ME	RE	FU	PR	EM	IN	RA	SU
90	91	66	89	99	92	91	58	82	89	60

Habilidades: Armadura cuero rígido (10) +1 (total), liderazgo +70, Martial Arts 1(50)(Sw&St), Espada ancha +75, Daga (arr.) +80, PV 82, Emboscar +10, Subduing +55, Per.general +55, Det.emboscadas +40, Det.venenos +40, Stalk&Hide +70.

Un tío imponente, 1´90 m, mirada fría e inteligente. Gobernaba con firmeza la cofradía, preocupado por la creciente ambición de los Señores preparó, junto con Izalda, esta pequeña trampa para librarse de ellos.

- Dilzem (Guerrero 1-3, ladrón 4-5. Nivel 5)

CO	AG	SD	ME	RE	FU	PR	EM	IN	RA	SU
95	91	80	50	55	98	75	50	50	92	45

Habilidades: Liderazgo +40, Espada ancha+70, Arco largo +60, Morning star +55, PV 86, Emboscar +5, Per.general +25, Det.emboscadas +15, Det.venenos +20, Armadura mallas (14) +0

Rubio, ancho de espaldas y poco cerebro. Llegó a ser lo que es mediante su espada y su fuerza. Sólo sabe hacer dos cosas, mandar y matar. Es muy directo (mas bien simple) y usará la violencia siempre que pueda.

- Sisheld (Ladrón de nivel 3)

CO	AG	SD	ME	RE	FU	PR	EM	IN	RA	SU
87	90	83	71	46	60	70	67	70	90	85

Habilidades: PV 41, Emboscar +3, Daga +40, Per.general +28, Per.venenos +20, Stalk +30.

Un pelele al servicio de Dilzem. Sisheld llegó hace seis meses a convertirse en un señor al morir su padre de un infarto (completamente natural, ironías de la vida). Si tuviera algo más de tiempo quizás podría despabilar. Lástima.

- Oromuz (Ladrón de nivel 5)

CO	AG	SD	ME	RE	FU	PR	EM	IN	RA	SU
90	60	90	92	85	81	72	75	88	60	71

Habilidades: Liderazgo +20, Habla rápida +30 (Duping), Oratoria +35, PV 52, Daga +35, Daga (arr.) +35, Stalk&Hide +20.

Gordo, seboso y calvo. Tiene la mayor cantidad en moneda de todo Alaraz, algunos dicen que se ducha en ellas, rumor que prueba su continua peste. Vendería a su madre por una moneda de oro. Este repugnante ser intentará ponerse en el bando con el que tenga más dinero que ganar. Es la mano derecha de Heliodore.

- Darade (Ladrón de nivel 5)

CO	AG	SD	ME	RE	FU	PR	EM	IN	RA	SU
65	93	70	81	99	50	50	71	90	90	66

Habilidades: Oratoria +30, Duping +30, Per. general +60, PV 35, Per. venenos +50, Per. emboscadas +50, Stalk&Hide +66, Daga +33.

Viejo y canoso, con cara de rata y vestido con harapos. Es uno de los mejor informados de la ciudad, a través de su red de mendigos "ciegos" y "sordos". Muy astuto. Tratará de usar a los demás Señores para que se eliminen entre ellos.

- Izalda (Ladrona de nivel 4)

CO	AG	SD	ME	RE	FU	PR	EM	IN	RA	SU
82	95	78	55	80	75	90	81	80	88	81

Habilidades: Seducción +45, Martial arts 1(50)2(45)3(30) (St), 1(45)2(35) (Sw&Th), Per. general +30, Per. venenos +20, PV 44, Adrenal defense +15, Stalk&Hide +40, Daga +40.

Amante de Heliodore. Rubia teñida y maquillada. No quiere dejar al tiempo lo que es suyo (ya casi pasa de los treinta años y una vida de excesos se deja notar). Es inteligente y sabe lo que hace con Heliodore.

- Asesinos (Nivel 5)

CO	AG	SD	ME	RE	FU	PR	EM	IN	RA	SU
95	95	75	50	60	95	81	55	66	95	50

Habilidades: Emboscar +10, Adrenal defense +30, PV 55, Per. general +35, armadura: ninguna, Stalk&Hide +55, Espada ancha +60, Daga (arr.) +65, Martial arts (St) 1(60) 2(55) 3(50), (Sw&Th) 1(60) 2(40), Subduing +45.

Los arqueros sustituyen la espada ancha por un arco compuesto. Para hacer guardias sustituir la Adrenal defense y la Martial arts por una armadura (13) +0 (total).

DE LA REDONDEZ DE LOS ENANOS

(FE DE ERRATAS DE AD&D)

por Israel López .

Hay que distinguir varios tipos de "pifias". En primer lugar están las de maquetación. No son muy importantes, pero pueden originar una cierta confusión en el lector (ejemplos tenemos en las tablas 27 y 29 del MJ). Otro tipo importante de errores son los de transcripción: en el manual en inglés pone una cosa y en español pone otra (el precio del fanal es de 150 mo en lugar de 150 mp). Estos errores son importantes porque dan lugar a situaciones un tanto extrañas. Por último, están los fallos de traducción, los más graves porque pueden alterar el juego sobremanera (como muestra valgan las tablas de pesos y medidas de los PJs).

Hecha esta introducción pasamos a relatar las erratas que hemos detectado (y que suponemos no serán las únicas). Si encontráis alguna más, por favor, no dudéis en comunicárnoslas.

Manual del Jugador

Pág. 9: En la quinta línea del penúltimo párrafo de la primera columna, el "cerdo-goblin" aparece misteriosamente como "hobgoblin" en el CdM.

Pág. 12: En la segunda columna, en lo referido a "Personaje jugador" la abreviatura es "PJ" y no "P".

Sí, de la redondez de los enanos y otras hierbas. Porque ¿no os extraña que al tirar las características de altura y peso de vuestros PJs os salgan unos seres extraordinariamente achaparrados, con unos kilitos de más?. ¿Alguno de vosotros ha intentado manejar alguna vez el novedoso "Arco-X"?.

En el siguiente artículo vamos a intentar plasmar algunos de los principales gazapos cometidos. No sólo en la traducción, sino en la transcripción de los manuales del jugador y del DM, así como una pequeña incursión en el compendio de monstruos.

Desconocemos si la editorial de los manuales habrá subsanado ya algunas de estas erratas, pero creemos que para los poseedores de la edición en español este artículo puede serles útil.

Advanced Dungeons & Dragons



Pág. 13: En el método III de tirar los dados para obtener las características del PJ no hay que tirar 2d6 sino 3d6.

Pág. 14: Tercera columna, penúltimo párrafo: "revivido" debe ir en cursiva ya que se trata del efecto de un conjuro de "*revivificar*"; además "*recompuesto*" es el efecto de aplicar con éxito un conjuro de "*alzar los muertos*".

Pág. 15: Esto no es una errata sino más bien una aclaración puesto que en el segundo párrafo de la tercera columna la abreviatura C.I. corresponde al por todos conocido Coeficiente Intelectual.

Pág. 17: Tabla 5, los conjuros que aparecen en la columna pertinente a "Inmunidad a los conjuros" aparecen en la "Lista de Conjuros "de la pág. 126 con distintos nombres; a continuación detallamos en letra normel cómo aparecen y en cursiva cómo deberían aparecer:

Encantamiento de personalidad– Hechizar persona
Autoridad–Ordenar
Intimidación– Asustar
Encantamiento de monstruos– Hechizar monstruos
Tanteo– Torpeza
Debilidad mental– Imbecilidad
Retenciòn de personalidad (correspondiente a Inteligencia 23)– Retener monstruo
Frasco mágico– Receptáculo mágico
Varita de liderazgo– Cetro de soberanía
Encantar masas– Hechizar masas

Pág. 20: Tabla 8: para el elfo no es -1 a la Sabiduría, sino a la Constitución.

Pág. 21: En la línea 17 del último párrafo de la primera columna, el "manto de camufaje" aparece en la GDM como "atuendo de camuflaje"

Pág. 21: Tras el último párrafo de la página, se les ha olvidado traducir el párrafo correspondiente a los beneficios que tiene el elfo a la sorpresa, coincidentes con los del halfling, que aparecen en la página 23. Hay que añadir lo siguiente: "Si cumple con cualquiera de esas condiciones, causa una penalización de -4 en las tirada de sorpresa de sus oponentes. Si hay que abrir una puerta o correr una mampara, esta penalización se ve reducida a -2".

Pág. 24: Tabla 10: aquí todos los modificadores están mal. No está hecha la conversión de pies a cm. y de libras a kgs. Aproximadamente los modificadores deben ser los de la tabla SR10. En la tabla 12 de esta misma página, en la

TABLA SR10

Raza	Altura en cm Modificador	Peso en kg. Modificador
Enano	2d12	1d6+1d12
Elfo	2d12	1d12+1
Gnomo	1d12+3	1d8+1
Semielfo	3d10	2d8
Halfling	4d10	1d8+1
Humano	5d10	2d12+2

anotación correspondiente a *** debe poner: +1 Int/Sab.

Pág. 34: En la tabla de la segunda columna algunas armas aparecen con otro nombre en la lista de equipo:

"lanza" debe ser "venablo"

"trabador" debe ser "derribador"

Para la deidad del amor falta de incluir la "red" como arma permitida (nótese que dicha arma no aparece en la lista de equipo, pero no será difícil para vosotros, aviesos DM's, intentar descubrir sus características)

Pág.37: en la primera columna, cuarto párrafo, en la línea 10, donde dice"(fracciones de round abajo)" debería poner"(fracciones redondeadas hacia abajo)".

Pág.38: en la columna que nos hablan del ladrón, en el 5º párrafo se ha traducido "elven" por "even". Donde dice "incluso cota de malla", debe decir "cota de mallas élfica".

Pág. 39: Primera columna, segundo párrafo, línea dos, los "brazaletes de defensa" se convierten en "muñequeras de defensa" en la GDM.

Pág.39: en la tabla 27 nos encontramos con una mala maquetación que hace que el halfling aparezca debajo de "habilidad" cuando su sitio está en la columna más a la derecha. Del mismo modo en la tabla 29 "cuero acolchado" debe aparecer encima de "o tachonado". Además, donde dice "cota de mallas" debe ser "cota de mallas élfica".

Pág. 44: En la primera columna, el párrafo sexto donde pone "El bardo atrae soldados de nivel 10D6 a su servicio" debe decir "el bardo atrae 10D6 soldados de nivel 0 a su servicio".

Pág. 50: En la tabla 34 en lo correspondiente a "grupo" hay que sustituir "Guerrero" y "Mago" por "Luchador" y "Hechicero".

Pág. 52: Tabla 35, en lugar de Arco-X ligero y pesado debería indicar ballesta ligera y pesada (crossbow).

Pág. 52: En la segunda columna, en la lista de las categorías de armas semejantes de nuevo "lanza" debe ser "venablo".

Pág. 59: Tabla 39: "Ballesta A." se refiere a ballesta pesada y "Ballesta B." a ballesta ligera. La línea de "Lanza, pica" debe sustituirse por "Lanza (todos los tipos), venablo".

Pág. 67: En la lista de equipo variado la "linterna fanal" cuesta 150 mo en vez de 150 mp.

Pág. 68: En la tabla de armas debe poner "Factor de velocidad" en lugar de "velocidad velocidad", al igual que en la Pag. 69

Pág. 69: En la tabla de armaduras, donde dice cuero debe decir piel y viceversa, además, el precio de la armadura de piel será de 15 mo en lugar de 15 mp

Pág. 75: Tabla 46: "piel tachonada" (CA6) debe ser "cuero tachonado", "armadura de cuero" (CA 6) debe ser "armadura de piel" y "cota de escamas o cuero + escudo" debe ser "cota de escamas o piel + escudo"

Pág. 79: "Efectos de la carga": en el primer párrafo hay que cambiar la reducción del índice de movimiento, debe poner: "la Moderada lo reduce en 1/2. La Pesada lo reduce en 2/3".

Pág.90: Tabla 52, en el título donde dice "Tipo de armadura" debe decir "Tipo de arma"; aparte de esto, como los números que aparecen en la tabla son los modificadores que hay que descontar al GAC0 del atacante, todos ellos van con el signo cambiado.

Pág. 103: Tabla 61. "Ahuyentar muertos-vivientes". Hay tres monstruos que aparecen en el Compendio de Monstruos con diferente nombre:

"Furia" como "Aparecido" en el CdM.

"Preternatural" como "Entidad".

"Ultraterreno" como "Ghast" en el CdM.

Pág. 118: Tabla 63: como todos os podéis imaginar una "brazada" es la cantidad de leña que una persona puede cargar entre sus brazos.

Pág. 141: Conjuro de fuerza: donde pone "Guerrero" debe poner "Luchador".

Manual del DM

Pág. 67: Tabla 47. Al igual que en el Manual del Jugador, la Tabla de ahuyentar Muertos-vivientes tiene los tres mismos monstruos cambiados de nombre.



Pág. 133: Tabla de tesoros. En la parte correspondiente a objetos mágicos, en todas las filas donde aparece "cada x" debe poner "x objetos cualesquiera".

Pág. 135: Tabla 90 (De pergaminos). La indicación "*" nos manda a la página 146 para determinar si el conjuro es de hechicero o de sacerdote, cuando debería mandarnos a la página 145.

Pág. 142: Columna 3: en la poción de controlar dragones, dragón azófar es dragón de latón.

Pág. 143: Primera columna,en la poción de controlar muertos-vivientes de nuevo "ultraterreno" debe aparecer como "ghast" y "preternatural" como "entidad".

pág.149: En el "anillo de mandar elementales", en los conjuros correspondientes a "tierra", el de "paso en pared" corresponde en el MdJ al de "paso en muro". Del mismo modo, en la parte de "agua", el conjuro "abrir agua" está reflejado en el MdJ como "abrir las aguas" y el de "camino de agua" como "caminar sobre la aguas".

Pág. 176: En la Tabla de cartas

Conviven al final de esta revista.

del "Mazo de muchas cosas" hay una traducción un tanto ambigua de "el vacío", carta KT. Pone "funciones corporales, pero el alma atrapada en otra parte", siendo un poco menos ambiguo lo siguiente: "el cuerpo funciona, pero el alma está atrapada en otra parte".

Pág. 184: Espada +2, robadora de nueve vidas: en la penúltima línea donde pone "no se usa ninguna carta" debe decir "no se usa ninguna carga".

Por último, haremos una breve reseña al Compendio de Monstruos. Si bien no hemos abordado todavía el tema de las erratas (lo dejamos para otro número) hay que destacar lo cuidado de la traducción, en la que nuestro entrañable "Bugbear", antaño Trasgo Gigante, se nos ha convertido en ¡ESPANTAJO!. Y no podemos quejarnos, porque otra traducción de bugbear es "coco". Y no nos imaginamos a un grupo de fornidos "guardabosques" luchando contra el "coco" en el desenlace final de la aventura.

Otro aspecto a destacar es lo bien que ha empleado el traductor los giros lingüísticos del idioma de Cervantes para no hacer repetición continua de una frase (algo muy común entre los sajones). Como muestra no hay más que leer la descripción del "Duende Travieso" donde no se emplea en absoluto el latiguillo "...el duende travieso..." Y si no, comprobadlo vosotros mismos.

¡Noticias de última hora!

Según nos informa nuestro corresponsal en los Reinos Olvidados, prácticamente todas las armas de la "Guía de armas y equipo" presentan un desfase de aproximadamente medio kilo con los pesos que aparecen en el "Manual del Jugador". Nuestra recomendación es que paséis absolutamente de estos últimos.

En fin, esperando que el traductor se dedique encarecidamente a la cría del cangrejo colorao y sin nada más que añadir nos despedimos hasta una nueva conexión.





LA VOZ DEL GENERAL LEE

Estrategia confederada en "THE CIVIL WAR"

por Carlos Abad .

El desarrollo de la estrategia expuesta a continuación, tiene mayor fundamento para la campaña completa, desde 1861, pero también puede ayudar en menor medida, para campañas más cortas.

Para comenzar, daremos un breve primer vistazo al despliegue confederado, y con unos mínimos conocimientos sobre el transcurso histórico de la contienda, nos acercaremos a los principios básicos que el Sur tiene que asumir.

La guerra se va a desarrollar principalmente en el suelo de la Confederación, lo que nos dará ventaja a la hora de abastecer nuestras tropas, mover puntos de fuerza sin líderes que les acompañen (cosa que el enemigo no podrá hacer), obtener milicias de los Estados invadidos por los unionistas (las cuales vendrán a engrosar las filas de nuestro ejército, duplicado por el Norte a lo largo de toda la guerra) y, en última instancia, también sacaremos provecho de nuestras defensas estáticas (fuertes y fortalezas).

El otro gran principio será el de interpretar nuestro papel de ejército defensivo; si bien no renunciaremos en ningún momento a invadir territorio enemigo, deberemos hacerlo con gran precisión para obtener algún beneficio importante: Aislar Washington (inconquistable si el jugador nordista es medianamente avispado) o retrasar la conquista de alguno de los tres Estados inicialmente neutrales.

Empeñarnos en la difícil empresa de conquistar uno de estos tres Estados (Missouri, Kentucky o West Virginia) o incluso tratar de conquistar por completo algún Estado de la Unión, probablemente provocará un gran desgaste en cuanto al número de nuestros efectivos, un lujo inadmisible para nosotros, ya que apenas recibiremos refuerzos en la segunda mitad de la guerra.

Missouri y West Virginia son Estados fronterizos que, desgraciadamente para nosotros, pasarán a convertirse en territorio yanqui con gran facilidad durante los dos primeros turnos.

El caso de Kentucky es muy diferente: en la mayoría de las ocasiones no será invadido hasta el turno tercero, ya que hacerlo antes supondría "regalarlo", o en otras palabras, convertirlo en territorio enemigo. La lucha por Kentucky será de vital importancia, ya que todo el tiempo que ganemos aquí se deduce del que dispondrá el jugador unionista para abalanzarse sobre territorio confederado en el teatro occidental.

Las victorias (y derrotas) más decisivas que podamos conseguir en "The Civil War" vendrán de la mano de nuestros cuatro ejércitos, y en buena medida, de ellos dependerá nuestro triunfo final. Para mandar los tres ejércitos más potentes de la Confederación, solamente disponemos de tres líderes con mando de ejército superior a cero: Lee, J. Johnston y Jackson (aplicando, por supuesto, la correspondiente regla opcional sobre éste y Lyon). Deberemos tomar una decisión importante en los primeros turnos de la partida que, tras el intento (y espero que consecución) de aislar Washington en el menor plazo de tiempo posible (pues de otra manera será cada vez más difícil), nos conducirá a defendernos cómodamente en un teatro y contraatacar en otro.

División propuesta.

Propongo lo siguiente: R.E.Lee al mando del ejército de contraataque, mientras Jackson (con Forrest en su ejército, quien nos permite alertarnos sin depender del azar del dado y, por lo tanto, ofrecer combate solamente cuando a nosotros nos interese) hará una labor de "marcaje" de su ejército oponente. En la mayoría de las ocasiones, suelo poner a Jackson al mando del ejército de Virginia del Norte, mientras el general Lee toma el mando del ejército de Tennessee. Lógicamente J. Johnston se encargará del destino del ejército de Mississippi. Conviene hacer tres advertencias en torno a los ejércitos:

1º) Nunca hacer frente a dos c más ejércitos al mando de Grant o Sherman (con cuatro estrellas a partir del noveno turno en el peor de los casos), sólo cosecharíamos derrota tras derrota.

2º) El ejército que mande Lee llevará oficialidad suficiente para sumar "+6" a la tirada de combate (máximo permitido por el reglamento), y entre ellos, Stuart o Wheeler, para poder alertarnos más fácilmente y además destacar caballería, que dificultará el abastecimiento del enemigo cuando sea necesario.

3º) Cada ejército en "The Civil War", tiene su homónimo en el otro bando (excepto el St. James unionista en el teatro del este), y debido a los que generalmente tendrán más puntos de fuerza los nordistas en ellos que nosotros, trataremos habitualmente de eludir el combate, o si no, defendernos en buenas posiciones; gracias al terreno del hexágono o por la construcción de fuertes y fortalezas en lugares tan importantes como Memphis o Nashville.

Con un poco de habilidad por nuestra parte, quizás podamos enfrentarnos al ejército nordista de Tennessee con el nuestro del mismo nombre, único combate ofensivo entre ejércitos que podemos realizar con garantías de victoria.

Todo lo anterior se refiere a combates entre ejércitos a plena capacidad de tropas, cosa que sucederá casi siempre en el caso de la Unión, y durante los tres o cuatro primeros años de la guerra (o quizás cinco con algo de suerte), en el caso de los ejércitos confederados.

The Civil War es una de las joyas que ofrece el catálogo de Victory Games. Las razones de ello son evidentes: un sistema de juego totalmente innovador, mediante impulsos alternos para cada bando (y de gran éxito, pues ha sido adoptado por otros juegos editados con posterioridad, como "The Korean War"); es también una muy acertada simulación histórica, que refleja perfectamente los problemas y virtudes de cada bando a lo largo de la guerra y, finalmente, es el mejor juego sobre la guerra de secesión norteamericana en su conjunto.

The Civil War

Uno de los mayores peligros, si no el mayor, son los continuos desembarcos que los federales nos realizarán, tanto a lo largo del Mississippi, como por toda nuestra costa. Deberemos defender, con mayor énfasis, los dos puntos que, a mi entender, resultan claves para nuestra defensa en retaguardia: Carolina del Sur y Nueva Orleans. En el primero desplegaremos una fuerza móvil con seis puntos de fuerza, siendo el hexágono más adecuado el 4221, puesto que desde ahí podemos controlar, en uno o dos impulsos de movimiento, una amplia faja costera. Esta fuerza, al igual que la de Nueva Orleans, la pondremos al mando de generales de, al menos, dos estrellas, con costo en puntos de mando de dos y una pequeña suma en combate. A. P. Hill y Hood resultan ideales para esta misión, si bien el último nunca deberá enfrentarse al ejército de St. James, al que "regalaría" una tirada de dados extra, por lo que resultará mejor desplegar a éste en Nueva Orleans. En dicha ciudad, enclave básico para que el Mississippi no pase a manos de la Unión, podemos construir un fuerte y desplegar allí siete puntos de fuerza; de esta manera tendremos una fuerza de tamaño grande frente a desembarcos nordistas en la ciudad. Si los alrededores comienzan a ser ocupados por desembarcos enemigos podemos conseguir una fuerza móvil de seis puntos de fuerza para hacerles frente, dejando una fuerza de tamaño medio, a efectos de desembarco, en Nueva Orleans (un punto por el hexágono, otro por la ciudad, otro por el fuerte y uno más por el punto de fuerza).

Conforme avance la partida, serán cada vez más numerosos los problemas y "huecos" a los que deberemos hacer frente. A partir de ese momento, la táctica del Sur será diferente.

El sistema a emplear cuando el desgaste numérico de nuestros ejércitos nos impida hacer frente a los seguramente repletos ejércitos del Norte, consistirá en oponernos con fuerzas de caballería y puntos de fuerza dispersos para desabastecer a los unionistas y para evitar la pérdida completa de cualquier estado. Debemos procurar que los ejércitos de la Unión solamente sean dueños del hexágono que pisan y cuatro puntos de movimiento (tres si los desabastecemos) a la redonda, como les sucedió a los franceses en España durante la Guerra de la Independencia . Por otra parte, nuestros ahora debilitados ejércitos deberán ser capaces de recuperar todos los puntos de victoria que los ejércitos federales dejen a su retaguardia, fuera ya de su radio de acción.

Descripción por teatros.

Un breve comentario sobre la estrategia general en cada uno de los teatros sería el siguiente:

Teatro del Este: Intentar aislar Washington en los dos primeros turnos de la partida. A partir del tercero y siguientes turnos, amenazar la capital nordista cada vez que baje el ejército de Potomac hacia el sur. También hay que buscar el momento apropiado para acabar con Fuerte Monroe (tarea que llevará a cabo el ejército de Virginia del Norte). En West Virginia trataremos de ganar todo el tiempo posible con pequeñas fuerzas de hostigamiento hasta su "inevitable" caída en manos de la Unión.

Teatro Occidental: Es el más dinámico del juego. En los dos primeros turnos nos dedicaremos, principalmente, a preparar las defensas costeras y a planificar la lucha en Kentucky. Evitaremos el combate cuando sea posible, para minimizar pérdidas, ya que nuestro objetivo aquí no es ocupar completamente el Estado, sino ganar tiempo para retrasar la invasión de nuestro propio territorio.

Teatro del Trans-Mississippi: Durante el primer turno trataremos de evitar la caída de Missouri en manos enemigas. Aunque no lo consigamos, deberemos hostigar continuamente todas las ciudades y depósitos del Estado para tratar de atraer la atención de tropas nordistas que podrían ser mejor aprovechadas en los otros teatros.

Lejano Oeste: Aun siendo regla opcional, añade poca dificultad, resulta poco relevante para los puntos de victoria y, sin embargo, da una nota divertida a la campaña. Aquí, el esfuerzo principal lo volcaremos en los rangers, para defender las ciudades de puntos de victoria, en tratar de sacar alguna tribu para hacer "raids" sobre territorio unionista y, fundamentalmente, para conseguir a los indios civilizados, que, al mando de Stand Watie, podrían llegar a desequilibrar alguna de las pequeñas batallas del teatro de Trans-Mississippi.

Para acabar...

Por el momento nada más. Espero que si alguno de vosotros había "enterrado" el juego por ser derrotado una y otra vez con el Sur, lo despliegue ahora de nuevo y, siguiendo las instrucciones del General Lee, consiga por fin su tan deseada victoria confederada.

La revista "The General" en su vol. 26/6 publicó un artículo sobre la misma temática de Mr. Mustafa. Os lo recomendamos como una visión alternativa a la aquí expuesta sobre las opciones del sur.

